
PC • PSX • N64 • GB • SEGA
Nº5 Octubre de 1999 - CADA MES EN TU KIOSCO
395 Ptas. Canarias, Ceuta y Melilla 420 ptas. Portugal- cont. 495 Esc.
ScreenFun
La única revista con todos tus videojuegos
¡Regalo especial! Decora tus consolas y tu PC
AVANCES
Tomb Raider 4, Spyro 2, Prince of Persia 3D, Power Stone, GTA 2, World Driver Champ., Perfect Dark, Millenium Soldier, Gran Turismo 2, Messiah, WarCraft III...
JUGADOS
Shadow Man, Revolt, Might & Magic VII, R/C Stunt Copter, Drakan, Requiem, Mario Golf, Tony Hawk Skateboarding, Sega Rally 2, Amerzone, Capcom Generations, Futbol Internacional 2000, Castrol Honda...
TRUCOS
Guía completa del Dungeon Keeper 2, Driver, Silent Hill, R-Type DX para GBC y muchos trucos para tu PC, N64, PSX y GBC
EXTRA...
Lego: Constuye tu Robot
Cómic: Evangelion.
Posters de Lara Croft y Colin McRae 2
Software: Linux
¡Y muchos sorteos...!
TOMB RAIDER IV
Visitamos a Lara en su casa
Final Fantasy VIII
la aventura más grande jamás jugada
Comienza la cacería...
POKÉMON
¡A tortazo limpio!
Virtua Fighter3
Te lo contamos todo sobre la nueva Playstation 2
Todas las novedades del ECTS • ¡Ahora más páginas y juegos!
8 424094 662364 00005


By I-MAN
The ps X files
Memory card 40M
NEW!!!
RAMNET
5 colores
NEW!!!
I-MAN
I-MAN Barcelona
C/ Parlamento, 31
08015 BARCELONA
93 443 85 97
FICHA DE CONTACTO
Reparaciones
TWING STICK
El mas grande
TRIPLE FUN
Dancing Queen
VIDEO CD
REDANT
PS VIDEO CD MOVIE CARD
I-MAN BARCELONA
93 443 85 97
Parlamento, 31
08015 Barcelona
I-MAN ALICANTE
96 514 32 94
Pintor Murillo, 4 local 3
03004 Alicante
JPC GAMES
971 76 30 83
Soldado Soberats Antoli, 28 A
07010 Palma de Mallorca
La verdad esta aqui dentro

Iniciamos una nueva andadura con ¡20 páginas más! Sí, como lo oís. Nos habéis escrito pidiéndonos más espacio y, como ya sabéis, vuestros deseos son órdenes para nosotros. Así que... ¡dicho y hecho! Más páginas para todos. Este número va cargadito: todo sobre el ECTS, ¡la mayor feria de videojuegos en Europa!, Tomb Raider 4, World Driver Championship, Perfect Dark, Spyro 2, Pokémon, Príncipe de Persia, Final Fantasy VIII, Shadowman, Virtua Fighter, Revolt, Might&Magic, *la guía de* Dungeon Keeper, Driver *y* Silent Hill, *trucos, lo último en periféricos, Internet, como hacerte tus montajes de fotos, un robot y... ¡Aaaagh, se nos acaba el espacio! PRESS START...*


SPYRO 2 P.16-17


SHADOW MAN P.34-35


POKÉMON P. 18-19

JUEGOS

IMPACTO INMINENTE

12 World Driver Championship
14 Perfect Dark
¡Atención! 16 Spyro 2
¡Atención! 18 Pokémon
20 Prince Persia 3 D
22 Millennium Soldier Expendable
23 Power Stone
24 GTA 2
24 Wu-Tang: Shaolin Style
25 Crash Team Racing
25 Revenant
25 Jet Force Gemini

ÉXITOS

26 Lista de éxitos
El top dividido por sistemas y novedades

BANCO DE PRUEBAS
Por orden alfabético:

28 Así puntúa SCREENFUN
66 Amerzone
66 Bichos
66 Capcom Generations
66 Castrol Honda Superbike
60 Drakan
¡Atención! 30 Final Fantasy VIII
66 Fútbol Internacional 2000
63 Mario Golf
38 Might and Magic
59 R/C Stunt Copter
62 Requiem: Avenging Angel
¡Atención! 36 Revolt
¡Atención! 65 Sega Rally 2
¡Atención! 34 Shadow Man
64 Tony Hawk's Skateboarding
¡Atención! 32 Virtua Fighter 3 Tb




VIRTUA FIGHTER 3 Tb P.32-33




DUNGEON KEEPER 2 P.40-43


FINAL FANTASY VIII P.30-31



DIVERSIÓN Y PERIFÉRICOS P. 68-69

PC

HARDWARE

75 Rayos X
¿Qué hay dentro de una microcadena?
¡Atención! 76 Hardware
Buen sonido a buen precio.
¡Atención! 68 Diversión y periféricos
¡Lo que te deparará el futuro!
80 Vívelo a tope
Periféricos que son una locura.

SOFTWARE

70 Hazte tus fotos
Si te has quedado sin verano, no te quedes al menos sin recuerdos. ¡Invéntate tus vacaciones!
72 Linux
El poder del pingüino informático.
82 Hazte un robot: Lego Mindstorms
¡Una mascota muy especial!

INTERNET

84 El tiempo es oro (Cap. 5)
¡Esas facturas de teléfono!

Y MÁS...

ESPECIAL

¡Atención! 4 Especial ECTS
La mayor feria de videojuegos en Europa.
¡Atención! 6 Lara te enseña su casa
La salida de *Tomb Raider IV* está muy cercana, pero los diseñadores de Core Design hicieron un hueco en su apretada agenda y nos contaron los últimos secretos de la diva.
88 Bonus Level
Cómics, música, libros... ¡Para incondicionales!

CINE

86 Austin Powers: la espía que me achuchó
Un loco viaje a los 60 con malos, espías, fiestas, amor, locura y ¡muchas risas!

ARTÍCULOS

¡Atención! 90 Unas risas
92 Cartas al lector
Como ya has comprobado, tu opinión es nuestro credo. ¡Y de paso puedes ganar una Gameboy!
¡Atención! 94 Sorteos
Sorteamos una N64, una Playstation, una Game Boy Color, una cámara acuática, un chaleco interactor, 10 gorras SCREENFUN, 3 llaveros 'Prince of Persia', 3 bolígrafos de Spyro, 2 pingüinos Linux, 1 reloj y una figura de Lara Croft, tus cinco juegos favoritos, una bolsa para tu PSX...

SCREENFUN TRUCOS

págs. 33 a 48
¡COLECCIONABLES!



¡100% PROBADOS!
Todos los trucos y códigos están comprobados y funcionan a la perfección. ¡Para que no te lleves un chasco!

¿No consigues ser todo lo malo que quieres en el Dungeon Keeper? ¿Te apetece un loco y mafioso garbeo por Los Angeles y Nueva York? ¿Quieres saber cómo salir vivo del infierno de Silent Hill? ¿Qué tal pilotas tu mini nave en R-Type DX? Desde la página 39 hasta la 58, encontrarás un montón de trucos, secretos y soluciones que te harán triunfar en esas pantallas que tantos quebraderos de cabeza te dan. Y si no encuentras el que quieres, ¡escríbenos!
SCREENFUN
TRUCOS POR CARTA
apdo. 51.323
Madrid 28080


LARA TE ENSEÑA SU CASA P. 6-9

ECTS
La avalancha del 2000

Trepidante, colorida y emocionante: así fue la feria de juegos más grande de Europa, la 'ECTS', que tuvo lugar el mes de septiembre en Londres. Os presentamos las novedades más notables para el próximo año.

WarCraft III

PC PS N64 DC

Warcraft III

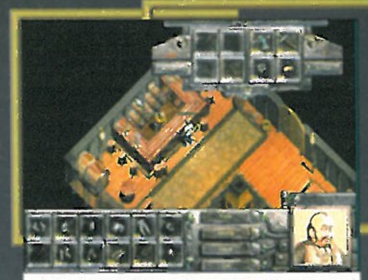
Estrategia · Lanzamiento: finales del 2000
Blizzard/Havas

La reacción de la comunidad de jugadores ante el anuncio de *Warcraft 3* sólo puede calificarse de histérica. Pocos juegos han levantado tanta expectación como éste. En la nueva edición de la serie de orcos y humanos, van a conjugarse el clásico género de la estrategia en tiempo real y el rol puro y duro. En *Warcraft 3* no controlarás una horda de unidades desechables, sino a un puñado de ellas, cuya naturaleza dependerá de la raza de los héroes que hayas elegido para jugar. El énfasis se pondrá más en la exploración, reclutamiento, misiones heroicas y la interacción con personajes no jugadores, pero también tendrás una base que mejorar y edificios especiales para construir. La diferencia está en que el oro te lo ganas matando monstruos y yendo de aventuras. Blizzard ha anunciado tres razas de héroes: humanos, orcos y demonios, pero habrá seis en total. ¿Las otras tres? ¡Por ahora son secreto riguroso!



Novedad en *Warcraft:* mundo y unidades en riguroso 3D. ¿Tienes tarjeta aceleradora?

Cada unidad tendrá habilidades especiales. Los enanos, por ejemplo, van armados con pesados trabucos.

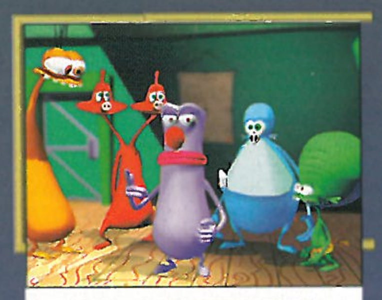


PC PS N64 PC

Nox

Rol-aventura · Lanzamiento: verano 2000
Westwood/Electronic Arts

La compañía de Las Vegas se lanza al mundo de los juegos de rol y aventura con *Nox*. Te diriges a través de tenebrosos parajes en los que, gracias a su innovador sistema gráfico, no sabrás qué sorpresa te espera a la vuelta de la esquina. Pero tranquilo, porque tendrás más de cien conjuros distintos a tu disposición para luchar contra las hordas de enemigos que te acechan. Sus modos multijugador *(Deathmatch, King of the Hill* y *Scavenger Hunt)* lo convertirán seguramente en un clásico en poco tiempo.



PC PS N64 DC

Stupid Invaders

Aventura · Lanzamiento: principios del 2000
Ubi Soft

Cinco extravagantes aliens se pondrán a tu mando en esta divertida aventura de Ubi Soft titulada *Stupid Invaders*. El extraño quinteto viajaba con toda tranquilidad en su nave hasta que una avería les obligó a hacer un accidentado aterrizaje en nuestro planeta. El grupo cae en las garras del malvado científico Dr. S, que se dedica a coleccionar aliens. ¿Tu misión? Liberar a estos *estúpidos* monstruos de las garras del malvado coleccionista. Antes de lograrlo, pasarás por 500 pantallas y muchos momentos de humor.

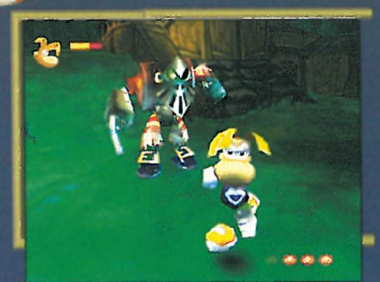


PC PS N64 DC

Colony Wars: Red Sun

Acción · Lanzamiento: principios del 2000
Psygnosis/Sony

¡Otro juego muy esperado! El tercer *Colony Wars* se desarrolla en la misma época que su antecesor *Vengeance,* pero en otro rincón de la Galaxia. Esta vez, intentas resolver el misterio de la supernave Red Sun, controlando a Valdemar. Para ello, no sólo vivirás espectaculares batallas con nuevos vehículos y especies; también descubrirás un enorme entramado de intrigas y acción. ¿Conseguirás dirigir las ocho naves que tienes a tu disposición sobre tierra firme?



PC PS N64 DC

Rayman 2: The Great Escape

Jump&run · Lanzamiento: octubre '99
Ubi Soft

Después de interminables retrasos en su lanzamiento, Rayman va a demostrar que por algo ha sido hasta ahora el héroe nº 1 del jump&run. Esta vez tendrá que vérselas con unos piratas robóticos que han encerrado a todos los habitantes de un planeta en un zoo intergaláctico. El entorno es en 3D, con gráficos en alta resolución gracias al Expansion Pak. Más de 100 personas han trabajado en *Rayman 2* durante dos años: si no les sale una maravilla, nos llevaremos una decepción.



PC PS N64 DC

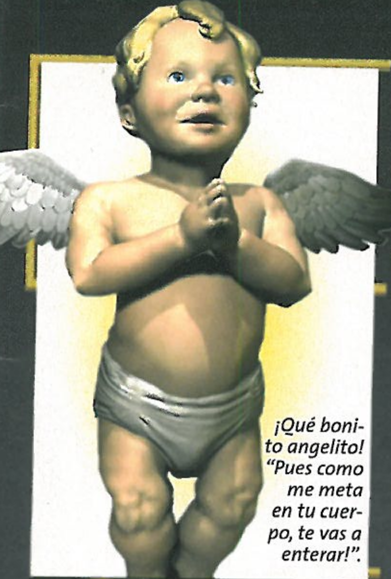
MDK 2

Acción · Lanzamiento: principios del 2000
Virgin Interactive

¡Kurt Hectic ha vuelto! Este héroe del tiroteo viene acompañado de dos extraños colegas para la segunda entrega de su 3D shooter en 3ª persona. Ahora, además de a Kurt, controlarás al loco Dr. Hawkins y a un ciberperro, llamado Max. Kurt vuelve a aponerse en acción armado con su rifle/casco francotirador y su paracaídas a través de nueve niveles. Los nuevos personajes vienen provistos con armas frescas, pero no esperes grandes novedades en cuanto a enemigos.

Texto: Jorge Martínez y Álvaro García

Fotos: Jose Castro



¡Qué bonito angelito! "Pues como me meta en tu cuerpo, te vas a enterar!".



PC PS N64 DC

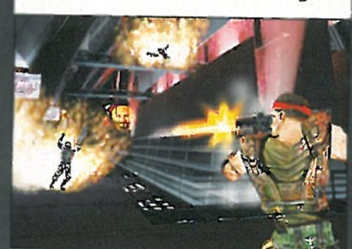
Messiah

Acción · Lanzamiento principios del 2000
Virgin Interactive

Ya hemos perdido la cuenta de los años que llevan programándolo, pero desde luego, ¡ha merecido la pena! Con tu precioso è inofensivo (a primera vista) angelito, podrás poseer todos los personajes que te encuentres en tu camino. ¡Y entonces es cuando puedes freír a tiros a cualquiera! Movimientos y música espectaculares, 14 enormes niveles y unos gráficos que quitan el hipo son sólo algunas de las características de *Messiah*. ¡Lo queremos ya!



Por aire y tierra, por la izquierda y por la derecha... ¡Vigila a todos tus enemigos!



C&C Renegade: *tendrás la acción que le faltaba a* Command & Conquer.

PC PS N64 DC

C&C: Renegade

Acción · Lanzamiento: mediados 2000
Westwood/EA

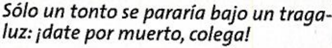
Westwood va a aprovechar el universo de su exitoso *Command & Conquer*, el clásico de la estrategia en tiempo real, para hacer un 3D shooter en 3ª persona. En *Command & Conquer: Renegade* te metes en la piel de un soldado de élite del GDI, con el que cumplirás quince misiones ubicadas cronológicamente en la primera guerra del Tiberium. Harás saltar baterías lanzamisiles, búnkers NOD o centrales eléctricas, con mucho tiroteo y acción de por medio. Como en *Tomb Raider*, ves a tu personaje desde detrás, utilizas una docena de armas distintas y puedes cruzar el campo de batalla sobre distintos vehículos, como un NOD-Buggy o incluso una cosechadora.



Quita las telarañas a tu NegCon: apunta, dispara y corre. ¡Ah! y los puedes matar.







Sólo un tonto se pararía bajo un tragaluz: ¡date por muerto, colega!

PC PS N64 DC

Die Hard 2- Viva Las Vegas

Acción · Lanzamiento: mediados 2000
Fox Interactive/EA

Yippie-Ki-yay! ¿Recuerdas este grito? ¡John McClane ha vuelto dispuesto a patear el trasero a los terroristas que han tomado Las Vegas! Nada nuevo bajo el sol: los tres capítulos de siempre, ¡pero mucho mejores! ¿A que siempre deseaste poder enchufar tu NegCon en la fase del aeropuerto? Pues han hecho caso a tus plegarias, y no sólo eso, porque incluso han mejorado al *Time Crisis:* más acción, más diversión y más jugabilidad (ahora recargarás tu munición disparando fuera de la pantalla al estilo *House of the Dead*). Y, por supuesto, las modalidades de conducción y 3ª y 1ª persona. Súmale a todo esto 12 armas diferentes y escóndete, porque... ¡McClane está aquí de nuevo!

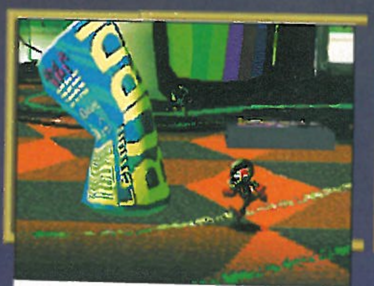


PC PS N64 DC

Kiss Psychocircus

3D-Shooter · Lanzamiento: verano del 2000
Terminal Reality/Take2

Los rockeros están de enhorabuena! Por fin podrás meterte en la piel y los maquillajes del grupo más espectacular del planeta. Y su juego no es para menos: un shooter en primera persona con unos de los mejores gráficos vistos hasta el momento (¡más de 50 personajes en pantalla sin perder nada de velocidad!). Tendrás que ir buscando, a lo largo de los mapas, todas las piezas de las que se componen sus disfraces para ser realmente invulnerable. ¿A que no adivinas de quién es la B.S.O.?



PC PS N64 DC

Micro Machines 4

Carreras · Lanzamiento: finales '99
Codemasters

Arde el asfalto, pero los Micro Machines son incombustibles. En su cuarta aparición en el mundo de los videojuegos, los cochecillos de juguete han mutado en doce potentes bólidos, con 32 circuitos por recorrer. Cada piloto poseerá características especiales, que convierten las carreras en una pequeña guerra. Todo vale con tal de adelantar a los rivales y echarlos a la cuneta: bolas de fuego, patadas de kárate, bombas... Si *Re-volt* te gustó, *Micro Machines 4* es un juego que no deberías perder de vista.



PC PS N64 DC

Turok: Rage Wars

Acción-aventura · Lanzamiento: diciembre '99
Acclaim

Antes de que Turok desentierre por tercera vez su hacha de guerra, protagonizará una edición especial para fanáticos del multiplayer: el *Rage Wars*. Un total de ¡dieciséis armas!, cada una con disparo principal y secundario, componen un arsenal de fantasía con el que *acribillar* a los amiguetes. En particular, quedamos agradablemente sorprendidos por el *Inflater*, un arma que infla al enemigo como si fuera un globo hasta hacerlo estallar. Y nosotros pensábamos que el *vacía-cerebros* era siniestro...

Corre, corre...

PC PS N64 SAT

Colin McRae Rally 2

Lanzamiento: principios 2000
Codemasters

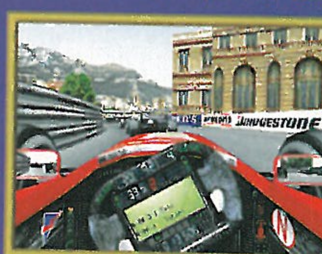
El representante de carreras de Codemasters se coloca en la línea de salida antes de la tercera parte de *TOCA*. Se podrán ver coches muy detallados, paisajes con mucha luz y con cambios de horario, y la acostumbrada grandiosa jugabilidad. 3, 2, 1... ¡fuera!

PC PS N64 DC

Rally Racing Simulation

Lanzamiento: principios 2000
Magnetic Fields/Ubi Soft

Desde el éxito de ventas de *Colin McRae Rally* y *V-Rally 2*, la simulación de rally es uno de los géneros más populares. El representante de Ubi Soft quiere destacar con sus impresionantes gráficos y sus 36 etapas. ¡Casi real!



PC PS N64 DC

Grand Prix 3

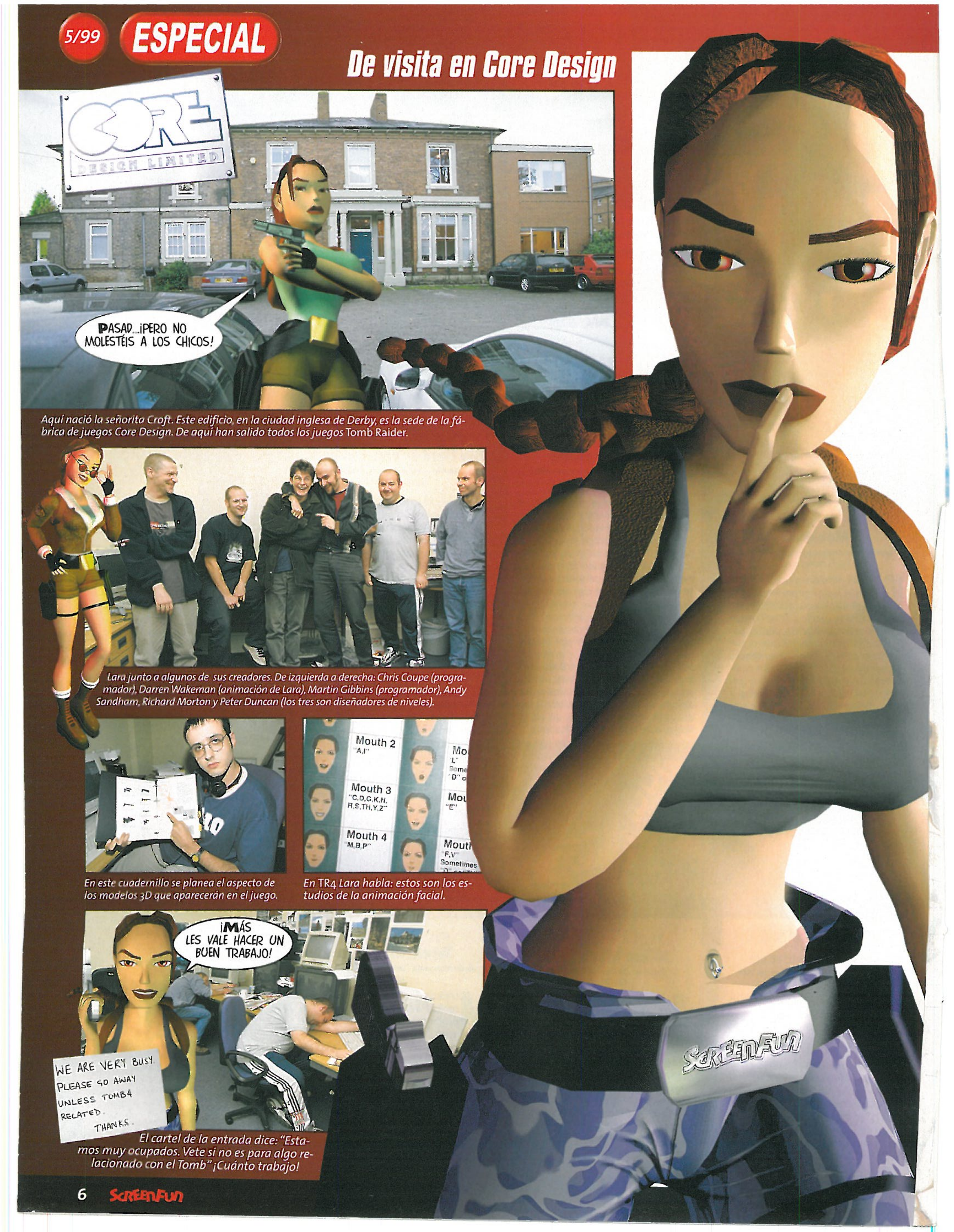
Lanzamiento: mediados 2000
Microprose

Geoff Crammond vuelve de nuevo a la pista. Después de cuatro años, aparecerá finalmente *Grand Prix 3* para dejar bien arriba la bandera de las mejores simulaciones de Fórmula 1, con unos gráficos muy buenos y gran realismo.



La verdad es que te vamos a poner en un compromiso, porque como tus amigos te vean la mochila de Playstation... ¡ya no podrás negarte a viajar con tu consola! ¿Todavía la quieres? Pues escríbenos a SCREENFUN, ref.: Bolsa PSX, apdo. 14.151, 28080 Madrid.

De visita en Core Design



Aquí nació la señorita Croft. Este edificio, en la ciudad inglesa de Derby, es la sede de la fábrica de juegos Core Design. De aquí han salido todos los juegos Tomb Raider.

Lara junto a algunos de sus creadores. De izquierda a derecha: Chris Coupe (programador), Darren Wakeman (animación de Lara), Martin Gibbins (programador), Andy Sandham, Richard Morton y Peter Duncan (los tres son diseñadores de niveles).

En este cuadernillo se planea el aspecto de los modelos 3D que aparecerán en el juego.

En TR4 Lara habla: estos son los estudios de la animación facial.

El cartel de la entrada dice: "Estamos muy ocupados. Vete si no es para algo relacionado con el Tomb" ¡Cuánto trabajo!

TOMB RAIDER IV


Se acabó lo de mover bloques de un lado a otro. Los puzzles son de otro tipo.


En TR4 visitarás tumbas y templos egipcios. La ambientación será genial.

Para Core Design no hay descanso. En la ciudad inglesa de Derby, donde nació Lara, los desarrolladores trabajan con ahínco en la cuarta entrega de 'Tomb Raider 4'. ¡SCREENFUN fue allí y te lo cuenta todo!


Estamos en el desértico Egipto, pero eso no impedirá a Lara mostrarnos una vez más su talento para la natación.


Los esqueletos son perseguidores tenaces. Las balas no les matan, pero es posible volarles la cabeza para confundirles.

EXCLUSIVA

Lara te enseña su casa

Es un día absolutamente normal en las Midlands inglesas. Una lluvia suave pero incesante cala hasta los huesos a cualquiera que ose salir a la calle. Aquí, en un viejo caserón ubicado en la ciudad de Derby, nació hace apenas cuatro años la heroína digital Lara Croft. SCREENFUN fue allí para hablar con sus creadores. Adrian Smith, fundador junto con su hermano Jeremy de la fábrica de juegos Core Design en 1988, nos habla de Lara, su cuarta aventura y sus opiniones sobre el fenómeno *Tomb Raider*

***Cómo surgió la idea* Tomb Raider...**

Creo que fue en 1995 cuando se nos ocurrió hacer un juego que combinase los elementos de puzzle, tipo *Rick Dangerous*, con el control del personaje de *Prince of Persia* y la libertad de movimientos en 3D de *Ultima Underworld*. Cuando concebíamos *Tomb Raider* estaba empezando el auge de los 3D shooters en primera persona, pero nosotros queríamos alejarnos de esta perspectiva y hacer algo realmente distinto y novedoso. Algo que fuera como una película, con lo que la gente se pudiera identificar al cien por cien.

¿Cómo fue el nacimiento de Lara?

Muy pronto decidimos que la protagonista sería una mujer. En principio planteamos el juego como una aventura de acción, no de disparos. Entre los primeros bocetos de personajes, sólo las figuras femeninas reflejaban la agilidad y el atractivo visual que deseábamos. Los modelos masculinos siempre quedaban iguales: ¡un toque de Rambo con mucho músculo y cierta brutalidad! Cuando un personaje así empieza a correr y saltar, siempre da una impresión un poco ridícula. Sólo una mujer podía tener gracia acrobática y rapidez, dejando a la vez un regusto de dureza. Al principio la queríamos llamar Laura Cruise, aunque no recuerdo de quién fue la idea. En todo caso, sonaba demasiado americano. Nosotros buscábamos un personaje típicamente británico, con un toque aristocrático. Así, tras algunas cavilaciones, acabó rebautizada como Lara Croft. Habíamos llegado a la conclusión de que, si la hacíamos de origen británico, nuestro público americano la encontraría mucho más misteriosa y elegante.

***Tu aportación a* Tomb Raider...**

Bueno, un poco de todo. Tengo que controlar y supervisar su desarrollo, asegurándome de que todo marche bien y de que se incluyan los elementos necesarios. Los diseñadores me enseñan lo que van haciendo cada día y yo les doy mi opinión. Pero eso no es todo, también me preocupo de las relaciones con la prensa, y tengo que encargarme de que todo el mundo sepa con exactitud lo que está pasando con *Tomb Raider*. La verdad es que no es fácil de explicar.

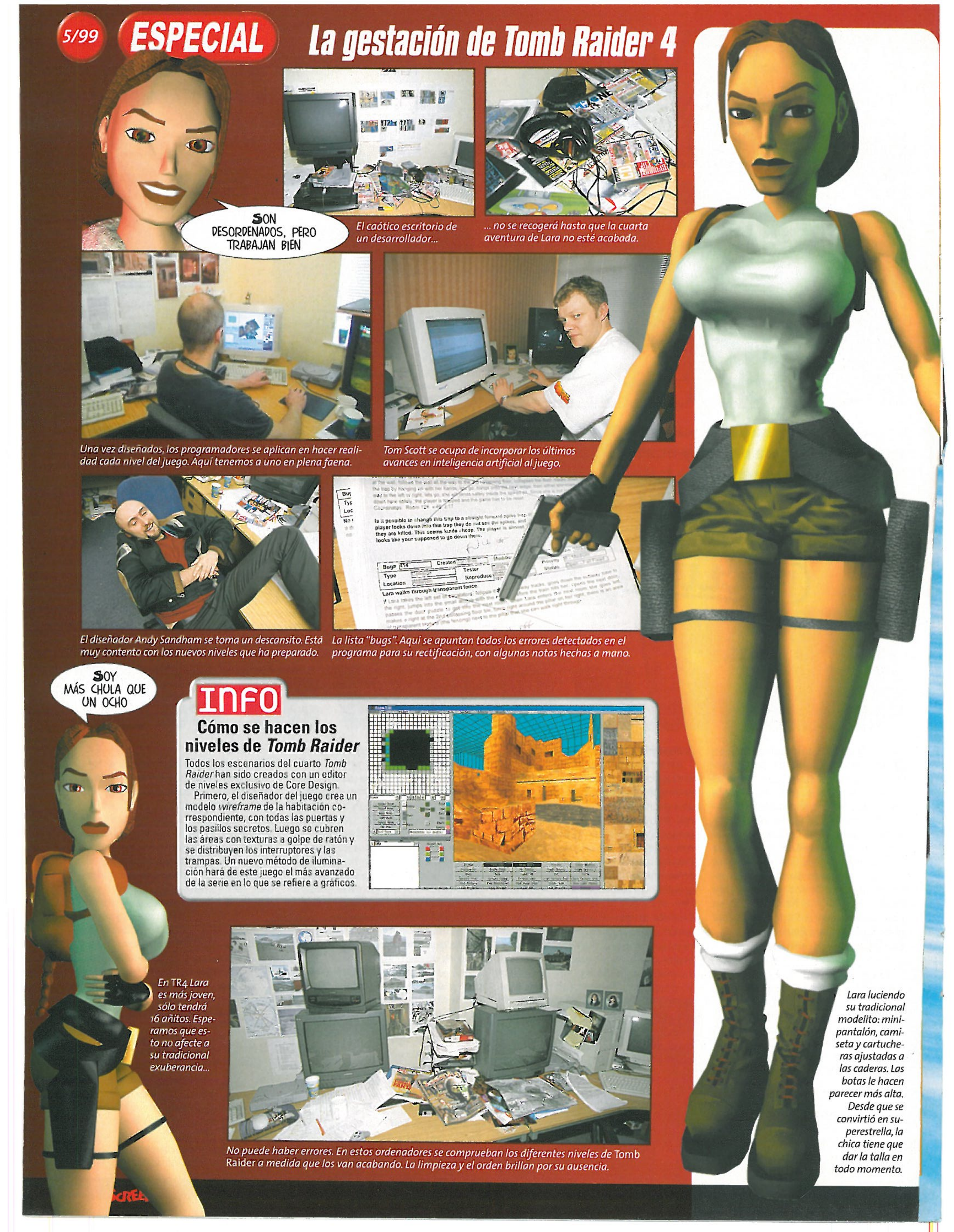
¡Tenéis el estudio hecho un asquito!

¡Es que, en estas últimas semanas, el ritmo de trabajo ha sido brutal! No te imaginas lo difícil que es cumplir con los plazos de entrega para dos versiones. En el primer juego fuimos más a nuestro aire, pero ahora que hay tanta expectación ante cada entrega de *Tomb Raider*, la verdad es que se ha convertido en una tarea agotadora. No podemos permitirnos ni un fallo, y las sesiones de testeo nivel a nivel son realmente agotadoras. Prácticamente vivo aquí, y casi no veo a mi familia. Tan sólo espero que todo este esfuerzo dé sus frutos y los fans de Lara queden satisfechos.

***Cómo será la cuarta parte de* Tomb Raider...**

Será menos difícil que las anteriores ¡pero no demasiado fácil! Los objetivos estarán más claros, y se han reducido las localizaciones para que el jugador no tenga que pasarse tanto tiempo desplazándose de un lado a otro sin hacer nada. La ambientación vuelve a ubi- ▶

La gestación de Tomb Raider 4



El caótico escritorio de un desarrollador...

... no se recogerá hasta que la cuarta aventura de Lara no esté acabada.

Una vez diseñados, los programadores se aplican en hacer realidad cada nivel del juego. Aquí tenemos a uno en plena faena.

Tom Scott se ocupa de incorporar los últimos avances en inteligencia artificial al juego.

El diseñador Andy Sandham se toma un descansito. Está muy contento con los nuevos niveles que ha preparado.

La lista "bugs". Aquí se apuntan todos los errores detectados en el programa para su rectificación, con algunas notas hechas a mano.

INFO

Cómo se hacen los niveles de *Tomb Raider*

Todos los escenarios del cuarto *Tomb Raider* han sido creados con un editor de niveles exclusivo de Core Design.

Primero, el diseñador del juego crea un modelo *wireframe* de la habitación correspondiente, con todas las puertas y los pasillos secretos. Luego se cubren las áreas con texturas a golpe de ratón y se distribuyen los interruptores y las trampas. Un nuevo método de iluminación hará de este juego el más avanzado de la serie en lo que se refiere a gráficos.

En TR4 Lara es más joven, sólo tendrá 16 añitos. Esperamos que esto no afecte a su tradicional exuberancia...

No puede haber errores. En estos ordenadores se comprueban los diferentes niveles de Tomb Raider a medida que los van acabando. La limpieza y el orden brillan por su ausencia.

Lara luciendo su tradicional modelito: minipantalón, camiseta y cartucheras ajustadas a las caderas. Las botas le hacen parecer más alta. Desde que se convirtió en superestrella, la chica tiene que dar la talla en todo momento.

Aprendiendo a ser Lara

JP 1 RVP 2



Lara Weller. Danesa. Modelo fotográfica. Viajó a los estudios de Core para aprenderse su papel de heroína.



Maquillaje: varias capas de pintura ayudan a reforzar su parecido natural con Lara.



Vestuario: mochila, gafas, guantes... Weller tiene que habituarse a su nuevo uniforme, que debe ser exacto al original.



Interpretación: los chicos de Core le enseñan las posturas típicas del personaje...

...¡y cómo posar con las pistolas! Parece divertido, pero es un trabajo duro.



"Me encantan los videojuegos", dice. Claro, claro... seguro que sí, bonita.



Fin del trabajo: la joven modelo aprovecha para irse de compras.

Texto: Knut Gollert · Fotos: Klaus Börner (16)

JP RVP 2





carse en lugares antiguos y misteriosos, como en el primer *Tomb Raider*, y nos hemos esforzado en que las trampas y los puzzles sean imaginativos y originales. El inventario es totalmente diferente, y se pueden combinar algunos objetos entre sí para obtener otros nuevos. Habrá un mapa y un diario con pistas y consejos para ayudar al jugador que tenga problemas con algún puzzle difícil. El sistema de disparo ha sido remodelado para permitir al jugador apuntar a localizaciones concretas de los enemigos y contemplar los resultados. Lara tendrá nuevas animaciones para sus acciones básicas y podrá balancearse en cuerdas para llegar a lugares de difícil acceso. Ahora está más guapa que nunca. Las texturas de sus codos y rodillas han sido suavizadas para conseguir un aspecto más humano y redondeado. Es nuestra estrella, tenemos que mimarla mucho (risas).

¿Qué piensas de los numerosos imitadores que le han salido a *Tomb Raider*?

Realmente no me preocupan, de verdad. Dudo que puedan competir con nuestro *Tomb Raider*, está a otro nivel. Algunos son bastante buenos, pero no tienen esa magia que hace tan especial nuestra serie. De todos modos, me siento orgulloso de que nuestro trabajo haya servido de inspiración a otros. De hecho, me consta que si han empezado a proliferar 3D shooters en tercera persona ha sido a raíz del éxito de Lara.

Lo que ya no me gusta tanto son los clónicos carentes de imaginación que se conforman con ser burdas imitaciones, sin aportar nada a la evolución del género. Nosotros, al menos, procuramos introducir conceptos novedosos que hagan diferente cada entrega de *Tomb Raider*. Estoy convencido de que muchas de las ideas de la cuarta parte nos las van a copiar.

¿Y sobre la quinta parte?

No sé si llegaremos a hacerla, pero no creas que dependerá del éxito de ventas de *Tomb Raider 4*. Los pronósticos son muy buenos en ese sentido, más bien se trata de una cuestión creativa. No queremos hacer otra secuela si no tenemos suficientes ideas frescas con las que mejorar el juego.

La película...

Paramount lleva mucho tiempo preparando la película *Tomb Raider*, pero los problemas con el guión aplazaron el proyecto. Me hubiera gustado que coincidiese con el lanzamiento de la cuarta parte del juego, pero al final no ha podido ser.

Estoy seguro de que Paramount pondrá todos los medios necesarios para ofrecernos una superproducción a la altura de las expectativas que está levantando. Mi deseo es que no se trate simplemente de un *Indiana Jones* con protagonista femenino. Entiéndeme, a mí me encantan las películas de Indy, y sería fantástico que la de *Tomb Raider* fuese igual de buena. A lo que me refiero es que Lara tiene una personalidad propia. No quiero que la presenten como una copia.

La controversia alrededor de la protagonista ...

A mí me da igual. Sólo espero que la actriz que encarne a Lara se preocupe de identificarse con su fuerte personalidad y consiga transmitir eso de forma creíble al público. En mi opinión, lo malo de las superestrellas es que a menudo acaban imponiendo su propio carácter, sin importarles cómo sea el personaje que interpretan. Sigo pensando que Jennifer Lopez habría sido perfecta."

¿Y Lara desnuda...?

¡Mira que sois pesados! (risas). Pues lo siento, pero tampoco va a haber imágenes de Lara desnuda en la cuarta parte, y te aseguro que nunca las habrá. No creo que ella estuviese de acuerdo con la idea ¿sabes? ¡Ni siquiera nosotros la hemos visto sin ropa!



No intentes disparar al cuerpo de un esqueleto.



Estatuas vivientes, las guardianas de los templos.



Extrañas y fabulosas criaturas del panteón egipcio.



¡Menos mal! Lara encontrará también seres humanos.

Terroríficos espectros de antiguos caballeros templarios.



Lo del helicópero de TR3 gustó, así que en TR4 hará un cameo.

TELEGRAMA

Dreamcast se hace esperar

Sega ha aplazado el lanzamiento de la consola Dreamcast hasta el 14 de octubre. El motivo han sido unos problemas con el proveedor de Internet, que Sega solucionará en el transcurso de las dos semanas ganadas con el retraso del lanzamiento. Y mientras, para ir abriendo boca, Sega organizó en diferentes ciudades de España las fiestas *Dreamcast Experience*, donde los futuros jugadores pudieron comprobar personalmente la calidad de la nueva consola.



Sega anuncia su unidad ZIP para Dreamcast

Tras vender unas 400.000 unidades de Dreamcast en EE UU a la semana de ponerse a la venta, Sega ha desvelado por fin los detalles de lo que será su unidad de almacenamiento ZIP. Tendrá más o menos el mismo tamaño que la propia DC. Se conectará por el puerto del módem, y la consola reposará sobre ella. Una vez conectada, se enchufa otra vez el módem a través de un puerto a tal efecto. También tendrá un puerto USB, aunque no se han especificado el tipo de añadidos que podrán conectarse a través de él. Gracias a esta unidad ZIP, los usuarios podrán almacenar ingentes cantidades de datos, tales como partidas salvadas, e-mails, sitios web, fotos, películas comprimidas o ficheros de sonido MP3.

'Tomb Raider IV'

¡Ya tenemos la fecha de salida! Desde el 20 de noviembre del 99, los usuarios de PC y Playstation podrán disfrutar de las nuevas aventuras de la sex-symbol de los videojuegos.

Sucesor de 'Zelda' para GBC

Nintendo ha hecho públicas las primeras imágenes del sucesor de *Zelda IV – Link's Awakening DX*. El título japonés es *Legend of Zelda: Fishigina Kinomi*, y será la primera parte de una trilogía independiente. Lo más interesante es la idea de que las tres partes se puedan unir. La trilogía completa aparecerá dentro de poco, posiblemente con espacios de tiempo de un máximo de tres meses entre juego y juego.



Capcom y Flagship están desarrollando el juego y la comercialización corre de parte de Nintendo. Todavía no se ha fijado la fecha de su lanzamiento.





¿Un ladrillo? ¿Un radiador? ¡No! Es la Playstation 2: ¡estás viendo el futuro!

Así luce de frente, por donde se meten los DVDs y CD-ROMs.

El Dual Shock 2: no se han roto mucho la cabeza con el diseño.

PlayStation®2

El 4 de marzo saldrá en Japón, pero hasta otoño del 2000 no llegará a España. El precio será el mismo que el de la Play 1 cuando salió: 59.990 pts.

PREGUNTAS Y RESPUESTAS

¿Serán compatibles los juegos en CD-ROM de mi PSX con la Playstation 2?
Sí. Y los precios de los juegos de la Play 1 pegarán un bajón de aupa cuando salga la Play 2.

¿Las tarjetas de memoria tienen pantalla LCD, como en la Dreamcast?
No, pero tienen una capacidad alucinante (8 MB), y son más rápidas. Lo bueno es que podrás usar las tarjetas de la Play 1 en la Play 2.

¡Qué poca creatividad, el nuevo mando es idéntico al de la Playstation 1!
Pero también lo podrás usar en la Play 1. La única novedad es que todos los botones son analógicos. Y hasta ahora, todo el mundo está encantado con la forma del Dual Shock.

¿Cómo es que sólo tiene dos puertos para conectar los pads?
Se especula que se puedan conectar más gracias a los dos puertos USB. Pero entonces tendrían que sacar mandos compatibles con USB... El multitap de la Play 1 parece la solución más probable al multiplayer.

¿Podré ver películas DVD en la Play 2?
Sí. Y Sony cree que esta prestación compensa el alto precio.

¿Qué pasa con Internet?
Malas noticias. No habrá módem de serie. Sony sacará uno, así como una unidad de almacenamiento de algún tipo, pero hasta el 2001 no espera explotar a fondo este terreno.

Oye, que es fea con ganas...
Es... diferente. Sony ha querido que el diseño refuerce la idea de que su máquina es mucho más que una simple consola de juegos. También se rumorea que así se calienta menos.

PlayStation®2 Todos sus poderes

- CD ROM X24 y DVD X4
- CPU: 128 bits. 32 MB RAM
- Reloj del sistema: 294,912 MHz
- Gráficos: 4 MB, 147,456 MHz
- Sonido: 48 canales, 2MB
- Procesador Entrada/salida: 2MB 33,8688MHz ó 36,864MHz
- 2 puertos para pads
- 2 ranuras para memory-cards
- 2 puertos USB



Konami... ¡a todo ritmo!

¡Vaya marcha tienen los japoneses!

Todavía no habíamos dejado de bailar al ritmo que nos marcaba Konami, y ahora nos alucina con nuevos videojuegos marchosos, disponibles por ahora sólo en Japón. En las nuevas versiones de bolsillo de sus simuladores de disc-jockey (*BeatMania*) y de baile (*Dance Dance Revolution*) podrás entrenar la sincronización de tus dedos: ¡incluso hay un modelo con temas de *Mazinger Z*! Y dos nuevas recreativas: *DrumMania* y *Guitar Freaks*. A este paso, las salas de máquinas van a parecerse cada vez más a una discoteca. ¡Que no pare la música!



Tocar los bongos en el parque tenía que valer para algo: DrumMania.

Vista lateral. En esta posición sólo tiene 8 cm de alto.

Vista trasera de la consola: ¡para que la veas desde todos los ángulos!

Ésta es la vista lateral si la pones en posición vertical. Tiene 18 cm de ancho y unos 30 de alto.

Cuanto más la miras de frente, más empieza a parecerse al monolito de 2001, una odisea en el espacio.



Los protas de 'FF VIII', hechos un figurín

Ya puedes ir decorando tu estantería con las nuevas estrellas.

Son los nuevos héroes. Si a Square le sale bien la jugada, Cloud y su *troupe* de cabezones pronto serán sustituidos por Squall, Rinoa, Zell... Para ir abriendo boca, Bandai pone en el mercado las figuras de los personajes del *Final Fantasy VIII*. Cada figura tiene un tamaño de unos 15 cm de alto.



Rebelde con causa: **Rinoa**

Punky camorrista: **Zell**

Tipo duro: **Squall**



Bruja seductora: **Edea**

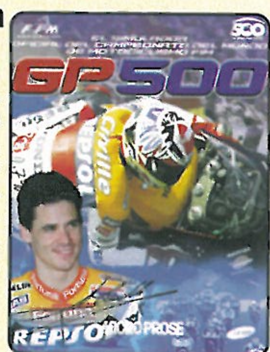
Tío impresentable: **Laguna**

Crivillé en tu monitor

Álex Crivillé será la imagen de 'GP 500' en España.

Además de estar en la primera posición del actual Mundial de Motociclismo, Álex Crivillé podrá proclamarse también campeón en tu PC: el piloto será la imagen de *GP 500*, el simulador oficial del Campeonato del Mundo de Motociclismo FIM, de Microprose (que Proein distribuirá en España a partir de octubre). Podrás enfrentarte al resto de los pilotos *de verdad* a lo largo de todos los circuitos de la temporada oficial del 98.

¡Ahora sí que vas a sentir la velocidad!



ScreenFun Staff

Redacción SCREENFUN: Jacometrezo, 15, 3ª planta, 28013 Madrid.
Teléfono: 91 547 68 00. Fax: 91 542 71 60.
E-Mail: screenfun@bauer.es

Director: Jorge Martínez
Subdirector: Álvaro García
Maquetación: Edgar Henao, Raúl Blázquez
Edición: Puri Ruiz
Redacción: Elena Castellanos, Gabriel Pérez-Ayala
Traducción: Marta Muñiz
Colaboradores: Beahazard, V. Icho, José Antonio Gelado, Óscar Espiritusanto, Daniel Palomares
Documentación: Encarna Domínguez
Edita: Heinrich Bauer Ediciones, S.L., S. en C.
Diseño y contenido original: Equipo BRAVO-SCREENFUN.
Publicidad: Carmen Valero.
Exclusiva de publicidad: TPC. Stefanie Franck. Jacometrezo, 15. 28013 Madrid.
Teléfono: 91 547 68 00
Fax: 91 541 35 23
E-mail: tpc@mad.servicom.es
Impresión: Rotedic, S.A.
Distribución: Dispaña, S.L., S. en C.
Teléfono: 91 417 95 30
(Distribución en Argentina: York Agency. Distribución en México: C.A.D.E.)
Depósito legal: M-10376-1999. Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 420 ptas., transporte aéreo incluido.
Printed in Spain, 29/12/99.

Solicitado el control de la O.J.D.



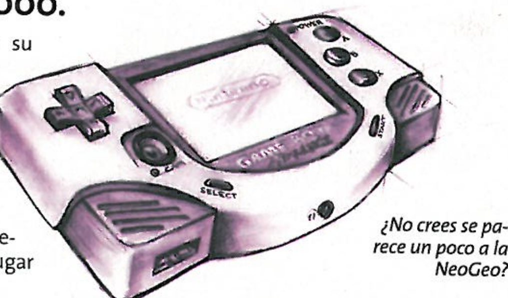
Si estás loco por los videojuegos y por las guitarras, ¡ésta es tu máquina!

Game Boy
segunda parte

La nueva Game Boy de 32 bit aparecerá a finales del 2000.

Nintendo presenta su nueva generación de productos: la Game Boy Advance será una consola de 32 bit con pantalla de color (4,8 x 6,1 cm).

Gracias a una conexión móvil, se podrá jugar online con la nueva consola de bolsillo y ver incluso a tu contrincante mediante una pequeña cámara digital. Y lo mejor: ¡todos los juegos antiguos funcionarán en el nuevo sistema!

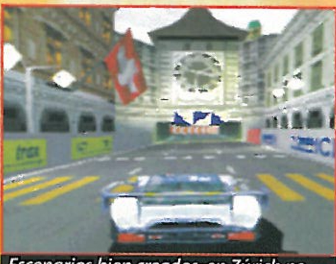


¿No crees se parece un poco a la NeoGeo?

World Driver Championship

¡Absolutamente espectacular! Este nuevo juego de velocidad bien podría significar para la Nintendo 64 lo que el 'Gran Turismo' para la Playstation. ¡Abróchate el cinturón, que vienen curvas!


Los rivales conducen agresivamente, tratando de sacarte de la carretera.


Escenarios bien creados: en Zúrich podrás admirar sus típicas casas señoriales.


En Lisboa te parecerá incluso que te deslumbra el sol de la pantalla cuando tu coche lo tenga de frente. ¡Cegador!


El modo de alta resolución estrecha un poco la imagen, como en una pantalla de cine, pero no necesita un Expansion Pak.

INFO

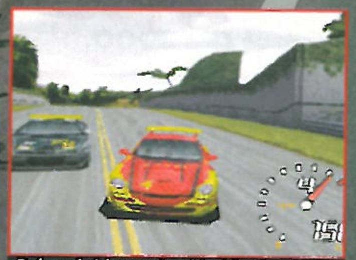
El modo Replay

El modo de repetición es una herramienta muy útil. Con ella puedes examinar todos los percances de la competición, incluso las de quince vueltas. La *película* se puede salvar en el Controller Pak para verla tantas veces como quieras.

Además de las perspectivas habituales, es posible girar la cámara alrededor del coche y hacer pausas, así como ver la grabación a diversas velocidades de cámara lenta. De esta forma, puedes descubrir errores de conducción y perfeccionarte. ¡Si analizas tus carreras con atención, pronto te convertirás en un piloto de primera!



Mejora tu estilo: el útil modo Replay te ayudará a superarte en cada curva.


Pulsa rápidamente el botón C y verás lo que se te acerca por la retaguardia.



Cuanto mejor conduzcas, más marcas querrán patrocinarte.

Las Vegas se ha convertido en una pista nocturna para que disfrutes de sus espectaculares luces de neón.

Divide la pantalla y compite contra un amigo. Si lo deseas, también puedes añadir otros dos rivales virtuales a la carrera.

Rápido, pero difícil: necesitarás mucha práctica para controlar los bólidos más sofisticados.

Tu corazón se pone a mil al oír hablar de juegos de carreras? ¿Echas en falta un buen simulador de coches para la Nintendo 64? No te preocupes: la espera ha llegado a su fin. *World Driver Championship*, de Midway, dedica todos sus esfuerzos al deporte del motor, ¡y es un auténtico bombazo!

Al principio, las carreras resultan extremadamente duras. Todos los comienzos son difíciles, y antes de poder ser el campeón, tendrás que practicar a fondo. **El comportamiento de los coches, treinta en total, es increíblemente realista.** Si aceleras o frenas demasiado en una curva, perderás el control y acabarás haciendo trompos o dando incluso una vuelta de campana. Para dominar todas las características de los bólidos y los diez circuitos disponibles, deberás tragar muchos kilómetros de cruda carretera. La diversidad viene servida por las distintas ramificaciones y tres variantes de cada pista.

El curso de entrenamiento te vendrá de perilla para conseguir experiencia. En el margen inferior de la pantalla aparece, antes de cada curva complicada, la velocidad recomendada para abordarla. Tu estilo lo perfeccionas en los modos Practice y Time Attack. En este último puedes competir contra ti mismo (¡contra tu sombra!) o enfrentarte a seis de los coches programados. **Al final podrás analizar exhaustivamente tu actuación con el Replay y salvarla en el Controller Pak** (véase caja para detalles).

En el modo Championship tendrás que demostrar todo lo que eres capaz de hacer: échate a la carrera, sal desde el puesto 30 y pisa el acelerador hasta conseguir estar incluido en la lista de campeones del mundo. Para ello, deberás participar en un torneo que se compone de varias carreras.

Al comienzo, solamente dos espónsores depositan su confianza en tus habilidades y te ofrecen automóviles que tardarás en dominar, ¡pero no dejes que eso te desanime! Tan pronto como empieces a ganar y acumular puntos en el ránking, los mejores patrocinadores empezarán a fijarse en ti: poco a poco, lograrás disfrutar de automóviles cada vez más potentes. Los demás competidores de la pista también consiguen puntos, por lo que la emoción va siempre en aumento. No importa tanto llegar primero como que no te adelante tu rival más directo en la clasificación.

Dispones de la posibilidad de trucar los coches para ajustarlos a tu propio estilo de conducción, o para mejorar tu rendimiento en alguna pista concreta.

La técnica, tanto en el modo de un jugador como en el de dos, es una obra de arte. Los gráficos son los más detallados que se han visto hasta ahora en un juego de carreras para la N64. De hecho, serían perfectos de no ser porque, a veces, la pantalla parpadea un poco. En cualquier caso, cuando ocurre, la composición de la imagen sigue siendo aceptable.

Únicamente el apartado sonoro flojea un poco y no está a la altura del resto. El ruido del motor suena de manera realista, pero el duro guitarreo rockero no va a ser del gusto de todos.

El realismo de *World Driver Championship* puede hacerlo inaccesible a los principiantes, pero quien persevere tendrá un excelente juego de carreras en sus manos.

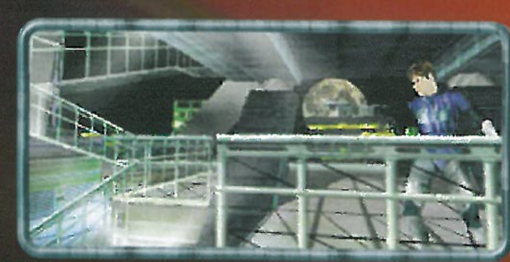
Texto: Holger Reher. Fotos: TOTAL!



La autopista es muy animada: hasta verás avionetas cruzando el cielo.



Guiada por su olfato y en busca de nuevas pistas, Joanna llega al tejado de la empresa. Con un 45 recargado y un láser, la dura 'prota' de Perfect Dark *¡es invencible!*







PERFECT DARK

Es valiente, inteligente, rápida, peligrosa y muy astuta. Es Joanna Dark... ¡pisando fuerte! La nueva agente secreta tiene que vérselas con aliens y magnates de la industria. Si conseguiste resistirte a los encantos de Lara, espera a conocer a Joanna 'Perfect' Dark.

"¡Ten cuidado conmigo!": Joanna tiene atributos suficientes para disputarle el trono a Lara.





Los desarrolladores de Rare se han inspirado en muchas películas de ciencia ficción al hacer Perfect Dark. *El clásico* Blade Runner *y* El quinto elemento *son algunas de sus preferidas.*

INFO

La fábrica de juegos Rare

Esta compañía de juegos inglesa ya hizo algunos juegos de primera clase para la antigua NES de 8-Bit, como por ejemplo la simulación de carreras de control remoto ***R.C.-Pro-AM***. Antes la compañía se llamaba Ultra y desarrolló por ejemplo el juego homónimo del show de TV ***La rueda de la fortuna***.

Rare causó sensación en el año 1994 con ***Donkey Kong Country*** para la Super Nintendo y en 1998 con el excelente jump&run 3D ***Banjo – Kazooie***.

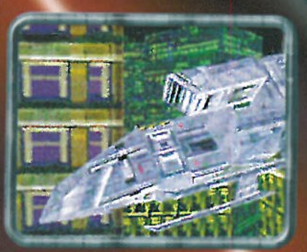
Ahora esta empresa es una filial de Nintendo America. Encontrarás más información de Rare y todos sus juegos en su web de Internet *www.rareware.com*

El modo de cuatro jugadores promete diversión a tope: Fíjate en estas imágenes y verás el mismo acontecimiento en cuatro perspectivas distintas.







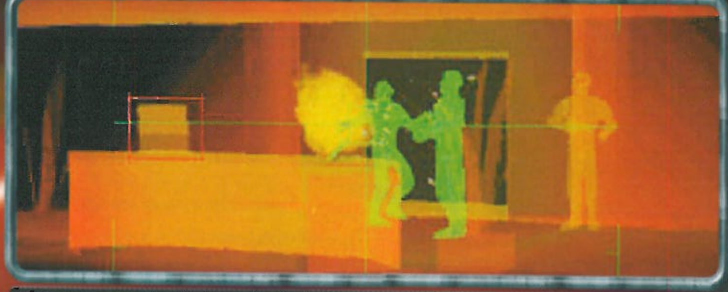


De película: el módulo de 256 MBit ofrece suficiente espacio para aproximadamente 60 minutos de escenas intermedias con versiones en muchos idiomas.






Heroés cuatro por cuatro: en el modo multijugador puedes poner la foto de tu cara como textura a un personaje gracias a la Game Boy Camara.



El armamento de alta tecnología de Joanna Dark le permite incluso ver a través de las paredes. Así puede pasar desapercibida y atacar de sorpresa a sus enemigos.

Nuevas proporciones: el motor de gráficos de Perfect Dark hará brillar tu pantalla mediante una profusión de luces y efectos de sombras.

Estamos en el año 2023: desde el cuartel general de la gran empresa Data Dyne se oye el escalofriante grito de socorro de un científico... ¡Lo han raptado! La agente especial Joanna Dark será la encargada de esclarecer lo que se esconde detrás de este misterio. La red de intrigas y complots se irá complicando hasta...

Así comienza el nuevo 3D-Shooter de Rare que llevamos esperando más de un año y que ahora ¡por fin! tiene fecha de salida. En la feria de juegos ECTS de este año en Londres, *Perfect Dark* estaba entre los favoritos del stand de Nintendo.

Controlas a la atractiva agente Joanna (desde la perspectiva en primera persona) a través de enormes complejos de oficinas y sombrias bóvedas de sótanos, siempre vigilados por guardas y soldados con la automática a mano. Su misión es muy peligrosa: ¡hay aliens amenazando su vida!

En el transcurso del 3D shooter tendrás ocasión de utilizar hasta 40 utensilios distintos. Junto a las armas de mano pequeñas y otras más grandes, el repertorio de la agente también se compone de minas y una pistola de rayos láser. Conseguirás atravesar las paredes más gruesas con la vista o a disparos mediante un arma especial. Otro de los atractivos de Joanna es montarse en una moto voladora. ¡Cada heroína tiene su vehículo!

Junto al modo de un sólo jugador el módulo de 256 MBit, contiene también un modo de cuatro jugadores, para que rivalices con amigos o con cuatro rivales artificiales creados por la propia consola. E incluso **puedes ponerle tu cara a uno de los personajes, conecta tu Game Boy Camera al 64 GB Pak y házte una foto.** Importa luego tu foto a *Perfect Dark* y colócala en un cuerpo poligonal a tu medida... ¡Alucinarás!

El juego saldrá en EE. UU. en abril del próximo año, así que ármate de paciencia para su lanzamiento en España. Pero aún así ¡la espera merecerá la pena!



Texto: Christian Henning

Spyro the Dragon

¡Fuego! ¡Necesito un bombero! ¡Mi Playstation está ardiendo! ¡Fuego! ¡Fuego...! ¡Que no! Tranquilízate, es el fabuloso dragón Spyro dándoles de nuevo su merecido a los malvados.

No sólo diseñadores de juego, sino también grafistas se han puesto manos a la obra: el segundo 'Spyro' tiene unos fondos todavía más detallados.

Con sus ojos saltones, la simpática Sparks te indicará cómo vas de energía.

Spyro ha conquistado muchos seguidores desde su aparicición el pasado año. Este jump&run 3D se ha convertido en uno de los juegos más sobresalientes del género en la Playstation gracias a su refinada técnica y sus divertidos niveles. Dentro de dos meses Insomniac va a demostrar que se puede mejorar lo inmejorable.

En el primer *Spyro* encarnabas el papel del fogoso héroe: un cachorro de dragón violeta, pequeño y capaz de chamuscar sin pestañear a los malvados para liberar a sus compañeros encantados. El juego estaba muy bien diseñado pero, en ocasiones, la búsqueda de dragones resultaba algo larga y desesperante. En el nuevo juego este problema ha sido corregido.

Spyro y su amiga, la simpática libelula Sparks van camino de Glimmer para disfrutar de unas merecidas vacaciones, pero en su camino se encontrarán con los habitantes de Alvatar, que les piden ayuda: unos enormes canallas están tiranizándoles. Los escenarios: el frío hielo, el interior de un volcán, así como el fondo del mar y otros muchos paisajes típicos del género.

Para salir airoso de su misión Spyro tiene que conseguir un talismán de cada mundo, el problema es que están cuidadosamente guardados. ¡Maldición! Necesitarás poner en práctica distintas artimañas para obtener el valioso objeto. Tienes que encontrar por ejemplo huesos dispersos por el lugar y reunirlos luego en un esqueleto, y tendrás que defender a los habitantes del pueblo de dinosaurios hambrientos.

Junto a los retos de los talismanes, cada mundo ofrece los llamados *Orb-Challenges* donde los auténticos profesionales tendrán que demostrar sus cualidades en el manejo del Dual Shock, cuando tengan que ganar una partida de hockey sobre hielo contra unos monstruos regordetes, por ejemplo. Sólo si pasas estos complicados mini juegos, podrás hacerte con el *Orb*, una especie de piedra preciosa.

Los rivales son otro punto interesante: cambian su esquema de ataque hasta cuatro veces seguidas, de forma que tendrás que inventarte contínuamente nuevas tácticas de ataque para poder vencer a estos grandes canallas.

Con más misiones, nuevos escenarios y complicados enemigos, *Spyro 2* supera a su antecesor. Las variadas tareas que llevarás a cabo te recordarán a una aventura completa de Mario. Los fans del jump&run están de suerte ¡Chamusca a los malvados, Spyro!



PC	PS	N64	SAT	E

Spyro the Dragon 2: Gateway to Glimmer
Jump&Run

Lanzamiento: Noviembre 99

Insomniac Games/Sony | 1 jugador

Ardiente: el gran salto en el diseño del juego puede convertir a Spyro en una superestrella.

Todo lo nuevo de Spyro 2



En un nivel, Spyro da cañonazos montado en una vagoneta. ¡Afina esa puntería!



Este monstruoso aparato te ayudará a eliminar a todos los dinosaurios voladores.



Un mini juego deportivo entre medio: si metes un número determinado de goles jugando a hockey sobre hielo antes de que se acabe el tiempo, obtendrás una recompensa.

ScreenFun ¡SORTEO!

El juego es alucinante... ¡igual que los bolígrafos de *Spyro 2* que sorteamos! Por un lado un boli normal, y por el otro, un rodillo que imprime tu dragón preferido. Envía una postal a SCREENFUN, Ref.: Spyro 2, aptdo. 14.116, Madrid 28080. ¡Ánimo y a por el premio!

Algunos mini-juegos te lo harán pasar bomba: aquí tienes que ayudar a un leopardo a reunir monos, arremetiendo contra las palmeras; y como premio ¡una piedra preciosa!

Con un submarino tiburón, Spyro puede moverse sin problemas entre peligrosos bichos.

En las nuevas aventuras, el dragón de fuego bucea en el fondo del mar.

Este señor tan elegante edificará puentes o te enseñará trucos a cambio de los diamantes que has reunido con tanto esfuerzo. ¡Así es la vida! ¡El que algo quiere, algo le cuesta!

Entrevista con el jefe de Insomniac, Ted Price



ScreenFun: ¿Qué novedades habéis introducido en *Spyro 2*?

Ted Price: Ante todo queríamos introducir mayor profundidad en el juego. Muchos jugadores mayores se aburrían con tantos niveles de buscar dragones. Ahora tenemos metas de misiones auténticas en cada mundo que lo hacen mucho más ameno.

ScreenFun: ¿Por qué intentáis esto precisamente con un personaje tan entrañable como Spyro?

Ted Price: Aunque habíamos dirigido *Spyro* a un determinado público, a muchos adultos también les encantó la primera parte. Ahora esperamos cubrir aún más sus expectativas con *Spyro 2*.

ScreenFun: ¿De dónde sacáis las ideas para vuestros juegos? ¿Tenéis modelos?

Ted Price: No, no tenemos modelos directos. Cada miembro del equipo puede desarrollar sus propias ideas ¡si el resto del grupo está de acuerdo con ellas! Por supuesto que nadie ha vuelto a inventar la rueda y que las propuestas se basan en elementos de otros juegos.

ScreenFun: ¿Por qué sólo hacéis juegos para la Playstation? ¿Habéis firmado un contrato con Sony, en el que os hayáis comprometido a ello?

Ted Price: No. *Spyro* está dirigido exclusivamente a la Playstation, pero no tenemos problemas para programar con otras plataformas, aunque con Sony nos complementamos perfectamente. El trabajo que hacen allí para comercializar nuestros juegos es enorme. Pierden más horas de sueño que nosotros.

ScreenFun: ¿Qué opinas de la llegada de la Dreamcast y de la consola Dolphin de Nintendo?

Ted Price: Me gustaron los juegos para la Dreamcast en la feria E3 y le deseo mucha suerte a Sega, pero creo que cuando aparezca la nueva Playstation, Sega va a sufrir un enorme bajón. Todavía hay muy poca información confirmada sobre la Dolphin para que me haga creer que vaya a superar a la Playstation 2.

ScreenFun: ¿Podrías revelar a nuestros lectores cuáles son tus juegos favoritos?

Ted Price: Ahora mismo juego como un loco a *Pokémon*. Es increíble cómo unos conceptos de juego tan sencillos pueden causar tanta adicción. En el E3 de mayo me gustaron mucho *Ape Escape* y *Poy Poy 2*.

ScreenFun: La compañía Naughty Dog, establecida como vosotros en Los Ángeles, lleva teniendo mucho éxito desde hace años con *Crash Bandicoot*. ¿No os motiva esto?

Ted Price: Por supuesto. Nuestras relaciones con Naughty Dog son muy buenas y mantenemos una especie de competencia amistosa en la que nos empujamos a superarnos mutuamente.



Texto y entrevista: Christian Henning.



POKéMON

¡La invasión 'Pokémon' está a punto de llegar a España! Pikachu y sus amigos aterrizarán en tu Gameboy para que te lo pases bomba. ¡Hazte con todos!

Hay dos ediciones del mismo juego: la azul y la roja. Da igual cuál de las dos tengas, pero varia la frecuencia de aparición de cada especie de pokémon.

En tus andanzas encontrarás pokémon para engrosar tu ganadería.

Combate por turnos, con niveles de experiencia y ataques especiales.

#130 Gyarados es enorme. ¡6'5 metros!

Hay todo un mundo ahí afuera para explorar ¡y está lleno de pokémon!

Pokémon es un juego de rol y coleccionismo en el que encarnas a un joven entrenador que aspira a convertirse en el mejor del mundo. Empiezas el juego con un pokémon domesticado, al que debes adiestrar para hacerlo más fuerte. Con él podrás capturar a otros pokémon salvajes, cada uno con sus propias características. **A medida que ganan experiencia, la mayoría de los pokémon cambian de aspecto: incluyendo las variantes por evolución, existen 150 razas diferentes.** Algunas mutaciones sólo se consiguen después de encontrar ciertos objetos especiales. Hay un total de 50 habilidades de combate para aprender, aunque un pokémon tan sólo puede tener cuatro de ellas a la vez. También puedes ganar algunas habilidades especiales para tus pokémon. Por ejemplo, si han aprendido la habilidad 'surf', podrás alcanzar zonas aisladas por agua.

Además de ganar experiencia recorriendo el mundo y combatiendo en los gimnasios del juego, tienes la opción de entrenar a tus campeones enfrentándolos a los de otros jugadores. Para ello necesitarás el cable *GB link*. Otra posibilidad es intercambiarlos, como si fueran cromos. De hecho, ¡algunos pokémon no evolucionan hasta que no los intercambias!

Cada edición tiene unos pocos pokémon exclusivos, que no aparecen en la otra.

#32 Nidoran es un malvado pokémon con espinas venenosas en la espalda

Además de explorar y cazar pokémon el juego es, básicamente, una aventura de rol.

Las medallas que posea el entrenador hacen a sus pokémon más fuertes.

INFO

Pokémon para todos

Aunque hay muchos más, tampoco queremos desvelártelos aquí y arruinarte la sorpresa de encontrarlos. Éstas son las razas más comunes:


#01 BULBASAUR
Tamaño: 0,7 m.
Peso: 6,9 kg.
Tipo: vegetal/venenoso


#04 CHARMANDER
Tamaño: 0,6 m.
Peso: 8,5 kg.
Tipo: fuego


#07 SQUIRTLE
Tamaño: 0,5 m
Peso: 9 kg.
Tipo: acuático


#23 EKANS
Tamaño: 2 m.
Peso: 6,9 kg.
Tipo: venenoso


#25 PIKACHU
Tamaño: 0,4 m.
Peso: 6 kg.
Tipo: eléctrico


#52 MEOWTH
Tamaño: 0,4 m.
Peso: 4,2 kg.
Tipo: normal


#54 PSYDUCK
Tamaño: 0,8 m.
Peso: 19,6 kg.
Tipo: acuático


#74 GEODUDE
Tamaño: 0,4 m.
Peso: 20 kg.
Tipo: roca/tierra


#95 ONIX
Tamaño: 8,8 m.
Peso: 210 kg.
Tipo: roca/tierra


#109 KOFFING
Tamaño: 0,6 m.
Peso: 1 kg.
Tipo: venenoso


#116 HORSEA
Tamaño: 0,4 m.
Peso: 8 kg.
Tipo: acuático

#120 STARYU
Tamaño: 0,8 m.
Peso: 34,5 kg.
Tipo: acuático

¡Pokémon hasta en la sopa!

Las cifras de *Pokémon* (acrónimo japonés para 'Pocket Monsters') son de infarto: doce millones de cartuchos en sólo tres años. Hay toda una fiebre que está sacudiendo el país hasta sus cimientos, y no parece que vaya a remitir a corto plazo. Juguetes, peluches, tostadoras, calcetines, juegos de cartas, películas... la demanda de productos relacionados con los pokémon no parece tener fin. **Ni siquiera Mario había gozado nunca de tanta popularidad. Pikachu, la mascota oficial del juego, se ha sumado con todo derecho a la lista de personajes más populares de toda la historia de los videojuegos.**

El universo pokémon fue ideado hace casi nueve años, y este juego que nos ocupa (en edición roja y azul) es el que inició la plaga. Desde que apareció (en 1996) el fenómeno no ha hecho más que crecer y crecer. Hace un año los pokémon comenzaron a exportarse a otros países. Nintendo ha planeado una campaña de promoción en toda regla para el lanzamiento en España, y apuestan fuerte a que Pikachu tendrá tanta aceptación aquí como en Estados Unidos o Australia. Incluso se está planeando que alguna cadena de televisión emita la serie de dibujos animados que en Japón, ¡cómo no!, es líder de su franja horaria, disputándose los primeros puestos entre los programas de más audiencia. Si todo va bien, en octubre debería llegar a nuestras pantallas. ¡Y los usuarios de Nintendo64 que se preparen, porque los pokémon se están preparando para visitarles el próximo año con *Pokémon Snap* y *Pokémon Stadium 2*!



Texto: G.P.-A.

El príncipe persa vuelve al lejano Oriente a enfrentarse a mil trampas y luchar contra asesinos y malvados califas árabes. ¡Y además ahora lo hace en tres dimensiones!

Prince of Persia 3D

Preparado para la lucha: el príncipe desenvaina el sable por tercera vez.



No deberías apartar la vista del indicador de energía del borde inferior de la pantalla, aunque estés luchando.



Lucha con palo: con maña y un poquito de práctica, descubrirás unos movimientos especiales nuevos.

INFO

Un juego con tradición

El primer *Prince of Persia* 2D apareció en 1989 para el Apple II. Su inmediato éxito hizo que en poco tiempo hubiera una versión para casi todas las plataformas. Pronto, los usuarios de PC, Amiga, Super Nintendo, Sega Mega



Drive y Game Boy pudieron manejar al ágil príncipe por todas las mazmorras repletas de trampas.

En 1993 apareció la continuación *Prince of Persia 2: the Shadow and the Flame*, con mejores gráficos y nuevos y más complejos niveles. Ahora el juego ha sido adaptado a los tiempos actuales. Ya veremos si la versión 3D tiene el mismo éxito que sus dos antecesores.



El padre del príncipe

El diseñador de juegos **Jordan Mechner** (foto) tiene una larga carrera en el ámbito de los ordenadores. Ya en 1984 programó el juego de lucha *Karateka* para el Commodore 64. Este juego, de técnica revolucionaria, consiguió vender más de medio millón de copias. Ofrecía secuencias intermedias, luchadores bien animados y muy grandes y unos gráficos de fondo con scroll de pantalla.

La debilidad de Mechner por escenarios exóticos originó el tema para su próximo éxito millonario. Después del feudal Japón de *Karateka*, *Prince of Persia* engatusó al jugador en una Arabia de cuento. El diseñador Jordan Mechner vuelve a colaborar en el nuevo *Prince of Persia 3D* codo a codo con el equipo de desarrollo Red Orb.





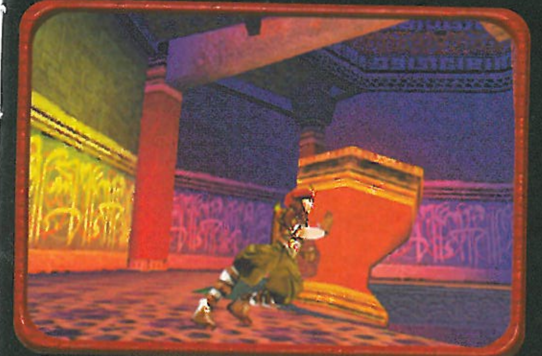
¿Y tú qué te cuentas, majete?
Habla con los personajes secundarios, te pueden aportar información muy útil.



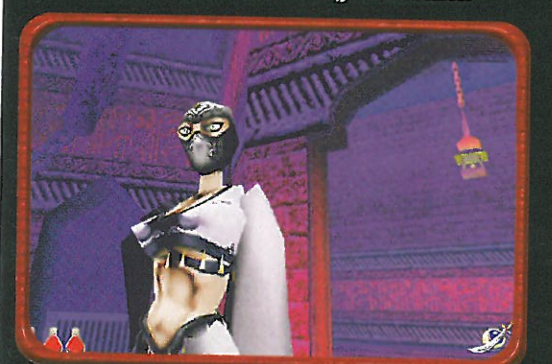
Tu héroe trepará, se deslizará por el suelo y saltará de plataforma en plataforma. ¡Todo sea por su amada princesa!



Gracias a un avanzado motor de gráficos, se consiguen estas imágenes tan impresionantes.



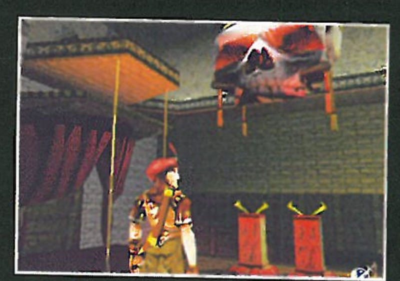
¡Empuja, hijo del desierto! Para resolver algunos acertijos deberás hacer uso de tu astucia ¡y tus músculos!



Tiene estilo, pero no te fíes: ¡es muy peligrosa! Tu héroe no debería dejarse engatusar por esta pérfida luchadora.



¡Que me rebanan! Sólo podrás continuar tu camino si activas el interruptor correcto que se encuentra al otro lado, porque si no...



¡Un cráneo volador! Busca corriendo la herramienta adecuada para librarte de él.



En este espacio puedes practicar las habilidades de salto de tu héroe.

SOS: ¡el jeque ha vuelto! Y como es normal en él, no trae muy buenas intenciones: pretende raptar a tu adorada princesa. ¡Será canalla el tío del turbante! Como es lógico, no quieres que tu bellísima dama pase el resto de sus días encerrada en el harén del soberano, así que tendrás que desenvainar tu sable y poner en marcha una operación de rescate. ¡Ah! Se nos olvida un *pequeño* detalle: estás encerrado en el calabozo del jeque, así que antes que nada, tendrás que escapar de la lúgubre mazmorra y hacerte con un arma.

Si consigues escapar, todavía te esperarán 14 niveles divididos en seis mundos temáticos y plagaditos de trampas. Durante tus viajes por el reino de las mil y una noches, visitarás el palacio del jeque, dominarás extensos puertos, tendrás que orientarte en cavernas llenas de laberintos, lucharás sobre los tejados de una metrópolis árabe y sitiarás la fortaleza del malvado. ¡Menuda aventura!

Como en su conocido antecesor *Prince of Persia*, también en esta nueva versión tridimensional, el camino hacia tu amada está salpicado de abominables trampas. Para orientarte mejor, mira de vez en cuando por encima de los fuertes hombros de tu héroe y así podrás prever con tiempo posibles peligros.

Al mínimo error que cometa tu héroe (guiado por ti), caerá en las garras mortales del enemigo, desaparecerá en cuevas sin fondo o será víctima de columnas de mármol que se precipitarán sobre él. Y por si fuera poco, este mundo arabesco y virtual dispone de 30 rivales de combate, ¡a cual peor! Entre ellos están, por ejemplo, el eunuco o la bestia de cuento árabe. Para luchar cuerpo a cuerpo, necesitarás tu fabulosa espada (¡ya puedes ir practicando esgrima, las luchas son muy complejas!), sables de doble filo o palos. En las luchas con espada o palo utilizas tres teclas para el ataque y dos para bloquear los golpes de tu rival. Dependiendo del arma activada, dispondrás de distintos movimientos especiales, que te resultarán muy útiles cuando te enfrentes a rivales complicados. En el caso de que ataques a distancia, lo harás lanzando flechas con tu arco. Las flechas no sólo te servirán para deshacerte de los enemigos, sino también para activar interruptores de difícil acceso. De los cofres obtendrás distintos tipos de flechas, brebajes mágicos, alfombras voladoras y power ups necesarios para sobrevivir y poner en marcha tus poderes mágicos.

La jugabilidad de la aventura de acción *Prince of Persia 3D* es excelente gracias a su atractiva mezcla de jump &run, acertijos y lucha. Los impresionantes gráficos 3D, las artísticas texturas de muros y logradas animaciones, así como los mágicos efectos de luz y los sonidos ambientales árabes, te harán entrar en un misterioso reino de cuento oriental.

Si el lejano Oriente te fascina, ¡dentro de poco tendrás Persia a tus pies!

PC | PS | N64 | SAT | 1

Prince of Persia 3D
Aventura de acción
Lanzamiento: octubre '99
Mindscape/Proein | 1 jugador

Un cuento virtual del lejano Oriente. *Prince of Persia 3D* será el próximo éxito de aventuras en el desierto.



Equipado para la aventura: aprende a luchar con espada, sables de doble filo o palos.

Texto: Volker Weitz



MILLENNIUM SOLDIER EXPENDABLE

Infogrames no ha querido perderse la llegada triunfal de Dreamcast a Europa y abre fuego con un arcade de los de la vieja escuela.

INFO

Rage Software

Esta casa desarrolladora es más famosa por sus producciones para PC, aunque los usuarios de PSX también la conocen por su *Dead Ball Zone*, un deporte futurista y brutal. Se caracteriza por tener la sencillez de manejo como prioridad, con la idea de que el jugador se vea inmerso en la acción cuanto antes. Próximamente nos ofrecerán otros juegos para la DC. En concreto están preparando la conversión del *Incoming* de PC, un shoot'em up 3D de pilotaje de naves que hasta ahora no había podido debutar en las consolas por culpa de su avanzado y espectacular motor gráfico.

Millenium Soldier: Expendable *llenará tu pantalla de disparos, explosiones y efectos de luz de todo tipo. Napalm, lanzallamas, armas de metralla, lásers y granadas completan un arsenal absolutamente devastador.*

También habrá colosales jefes finales para hacer la fiesta más divertida.

Entre explosiones y cambios de cámara a veces no sabrás ni dónde estás.

Otra raza alienígena que se ha creído que esto es jauja. Claro, desde que mandamos al espacio el satélite ese con música de ballenas, los muy canallas se creen que somos unos pipiolos y nos pueden invadir así como así. Pues ahora les vamos a mandar a los *Millenium Soldiers* para que comprendan por las malas cómo nos las gastamos los terrícolas.

En *MS:E.* representarás el papel de uno de estos soldados psicópatas que, armados hasta los dientes, son capaces de aniquilar ellos sólos a un ejercito entero sin pestañear.

MS:E tuvo unos discretos resultados en PC, pero las versiónes de PSX y DC pueden depararnos algunas sorpresas. Para la primera nos han prometido mejoras en el sistema de control y dificultad más progresiva. Para la segunda esperamos que los efectos de luz se vean retocados para aprovechar la potencia de la nueva consola. Está confirmado que tanto en la DC como en la PSX soportarán duelos *Deathmatch,* al estilo Quake (pero en tercera persona), en la que los jugadores se podrán acribillar mutuamente a placer. No es difícil anticipar que, teniendo en cuenta la espectacularidad del armamento disponible y la alegría de gatillo que suelen caracterizar este tipo de contiendas, la ensalada de tiros resultante puede ser de órdago.

En todo caso, también se mantendrá la típica modalidad cooperativa. Más que nada para sacar algo positivo de la destrucción gratuita y sin sentido de la que hace gala el juego... ¡Al menos, se aprenderá a trabajar en equipo!

Teniendo en cuenta que, por el momento, éste es el único arcade shoot'em up puro que se ha anunciado para acompañar al lanzamiento de DC, *Millenium Soldier* tiene potencial para situarse espléndidamente en la lista de títulos más vendidos. A la vista de juegazos tan esperados como *V-Rally 2*, *Sonic Adventures* o *House of Dead 2*, se puede dar con un canto en los dientes. En cuanto a la PSX, bastará con que que conserve el festival de efectos especiales que alegraban la versión de PC para que salga un juego bien majo.

PC	PS	N64	DC	I

Expendable: Millenium Soldier
Shoot'em up descerebrado

Lanzamiento: octubre 99

Infogrames/Rage | 1-2 jugadores

Vendrá de perilla para completar el catálogo de salida de la DC. En PSX, se las tendrá que ver con *Apocalypse*.

Power Stone

Arropado por un fenomenal éxito en Japón, *Power Stone* desembarcará en España como una seria alternativa a los juegos de lucha tradicionales como *Virtua Fighter.*

El diseño de personajes tiene un marcado estilo de dibujos animados, un poco infantil. Es uno de los aspectos más celebrados del juego.

Fue el primer juego que sacó Capcom (la casa desarrolladora de los *Street Fighters* y *Dark Stalkers*) para la Dreamcast en Japón. Su éxito ha sido tal que la recreativa ha llegado a nuestras salas de máquinas, y en el país del Sol naciente hay una serie de *anime* basada en sus personajes. ¡Algo debe tener para levantar tantas pasiones!

Lo que más sorprende es su original planteamiento, muy diferente de los juegos de lucha habituales. Aquí las 3D se han llevado a sus últimas consecuencias: no existe opción de bloqueo, y todos los ataques tienen que esquivarse corriendo y saltando por el escenario, subiendo escaleras, colgándose del techo o rebotando por las paredes.

Los elementos del decorado, lejos de quedarse en meros adornos, son interactivos. Muchos se pueden emplear a modo de arma arrojadiza o como punto de apoyo para realizar movimientos acrobáticos. Hay cajas que se rompen liberando diferentes tipos de arma que puedes utilizar, muy en la línea de *Die Hard* o *Dynamite Cop*, aunque los objetos más importantes para recoger son las *Power Stones*. Cada luchador empieza con una (que puede dejar caer cuando le golpean), y si consigue tres se transforma durante un rato en una versión potenciada de sí mismo. Cuando esto sucede, el juego se convierte en una especie de "pilla-pilla": si un adversario transformado te coge por banda, ¡puedes ir despidiéndote!

El concepto de partida de *Power Stone* es interesante, pero no hay que olvidar que el público español está acostumbrado a juegos de lucha más convencionales. Ya veremos qué tal funciona aquí el invento.

Te pasas más tiempo corriendo y arrojando cosas que peleando cuerpo a cuerpo, pero alguna galleta siempre acaba cayendo.

Ningún juego de lucha está completo sin una representante femenina especialmente sexy.

Los escenarios son interactivos. Un jugador creativo puede aprovecharlos en su beneficio.

Hay pocos personajes básicos, pero jefes finales como éste animarán bastante el cotarro.

¡Super ataque! El objeto del juego es recolectar las Power Stones, transformarse y lanzar una de éstas.

PC	PS	N64	DC	I

Power Stone
Lucha 3D y 'corre que te pillo'

Lanzamiento: Octubre 99

Proein/Capcom | 1-2 jugadores

Será una conversión perfecta de la máquina recreativa, con las típicas opciones exclusivas para la consola.



Wu-Tang: ShaolinStyle



Las armas garantizan chorretones de sangre salpicando la pantalla.



Luchar con dos espadas era un privilegio de las películas de Kung-Fu ¡hasta ahora!

Kung-fu y hip hop: Activision combina las artes marciales orientales con la música más cañera en un cóctel explosivo ¡al estilo Shaolin!

Los Wu-Tang os prometen frenéticas refriegas con cuatro jugadores simultáneos, vía multi-tap. ¡Menudo cacao de tortas que puede formarse ahí!

Web de fans del Wu Tang clan en **http://194.22.151.181/wu-fam/**

¿Sabes quiénes son el grupo rapero Wu-Tang Clan? Pues si no los conoces, muy pronto vas a tener la ocasión de hacerlo con tu Playstation, ¡y se van a presentar repartiendo tortas! *Wu-Tang: Shaolin Style* retoma el espíritu de las viejas películas de kung-fu, donde puños y patadas vuelan por todas partes. Aún no han trascendido los detalles del sistema de combate, pero sabemos que podremos manejar a los nueve miembros del clan Wu-Tang, cada uno con sus propios movimientos especiales. Espadas, cadenas y demás armas orientales le dan al juego un aire muy exótico, que pone un énfasis especial en la violencia pura y dura. Incluso habrá movimientos finales en la línea de los *fatalities* de *Mortal Kombat*, con los que cada personaje podrá despachar a sus enemigos con elegancia. Pero eso no es todo. Además del multiplayer con cuatro jugadores (parece que últimamente el multi-tap se está haciendo imprescindible), habrá un modo historia en solitario ambientado en escenarios de la mítica China antigua. Aquí la acción será la de un beat'em up clásico, con hordas de enemigos haciendo cola para que les patees el trasero.

Wu-Tang Clan han compuesto tres temas en exclusiva para ambientar la acción. ¡Sólo por eso, ya estamos deseando echarle el guante a este juego!







La intervención del ejército es explosiva.

Mejoras gráficas respecto al primer GTA, con más vehículos en pantalla.

¡Una ola de crímenes azota la ciudad, la policía está desesperada! ¿Y qué vas a hacer tú al respecto? ¡Pues procurar que no te pillen!



Aquí la peña gasta unos caretos como para salir corriendo si te los encuentras por la calle. Las escenas de vídeo reflejan toda la crudeza del mundo criminal.

Capos mafiosos como Papa Dino controlan los bajos fondos. ¿Podrás ganarte su respeto?

Mucho antes de que Snake escandalizase a medio mundo con sus dosis de diazepam, *Grand Theft Auto* ya ponía de los nervios a los guardianes de la moral con su escabroso tema criminal. ¿Un juego en el que tienes que robar coches y causar destrucción generalizada con ellos? ¡Menudo ejemplo para los jugadores! Pues los chicos de Take2 han tomado buena nota de la reprimenda y esta segunda parte ¡van a hacerla aún más inmoral! Nuevas maneras de romper la ley, barrios de mala muerte, escabrosos tratos con la mafia... ¡y un nuevo medidor de criminalidad! Cuantos más delitos cometas con éxito, mejor será tu reputación entre los malhechores. Con quince armas a tu disposición y una ciudad enorme para destruir, la ley hará bien en ir preparando a sus mejores agentes para la caza del caco. Los desarrolladores del juego han adelantado que, en esta ocasión, habrá cuatro tipos de perseguidores: la policía normal, las fuerzas especiales, el FBI y el Ejército. Cada uno dispone de diferentes vehículos y armamento, y son progresivamente más agresivos... ¡vete haciéndote a la idea de que al Ejército y al FBI les importan un pimiento las víctimas inocentes con tal de atraparte! *GTA2* ha sido programado casi desde cero con un nuevo motor gráfico, pero conservará el mismo concepto de jugabilidad sencilla que hizo del primero un exitazo.

¡Apostamos a que repite!



Textos: G.P-A

Crash Team Racing



El control del vehículo en CTR será muy sencillo, pero no faltarán derrapajes.



Habrá muchos ítems para ayudarte a ganar, desde burbujas protectoras a misiles.

Crash Bandicot, el marsupial pelirrojo que ha protagonizado tres exitosos jump&run para PSX, prepara su cuarta intervención. Harto de dar saltos de plataforma en plataforma, Crash ha optado por la velocidad y el plagio directo a *Mario Kart*.

Crash Team Racing saldrá a la venta sufriendo la competencia de *Speed Freaks*, un estupendo juego que ya ha captado a no pocos fans de las carreras gamberras. Un motor gráfico supuestamente más potente, nuevos ítems para recoger y muchos más circuitos son las principales bazas de *CTR* frente al título de Sunsoft, sin olvidar el carisma y el tirón popular de Crash y compañía.

Como no podía ser de otra manera, en *CTR* también podrán jugar cuatro con el multi-tap. En las carreras con sólo dos pilotos humanos, los vehículos controlados por la máquina se podrán unir a la competición, haciéndola más animada... ¡las primeras posiciones van a estar muy reñidas!

A destacar el insólito modo historia, concepto nuevo en este tipo de juegos, en el que obtendrás nuevas pistas y personajes según ganes trofeos y derrotes a jefes finales. Suena bien, pero habrá que probar qué tal funciona la idea en la práctica. ¡Ya te contaremos en cuanto tengamos en nuestro poder la versión definitiva!



Revenant



Con una calidad gráfica sobresaliente, Revenant exigirá el uso de tarjeta 3D.



El protagonista es ducho en el arte de las armas y la magia por igual ¡Completito!

En este juego de rol interpretarás a un guerrero resucitado de entre los muertos para cumplir una misión: rescatar a una princesa secuestrada por un misterioso culto diabólico. El argumento parece sencillo pero, habiendo un zombi vengador de por medio que va recobrando poco a poco la memoria, ¡seguro que se complica!

Con una perspectiva isométrica clásica, estilo *Diablo*, *Revenant* tendrá un elaborado sistema de combate a tiempo real, con cuatro estilos: sin armas, con armas, sigiloso y con arco. A medida que te haces más fuerte, irás aprendiendo nuevos ataques en cada modalidad. Así, aunque dependas en gran medida de tu habilidad con el ratón y el teclado, la experiencia adquirida por el personaje también influirá en el resultado de los enfrentamientos. Las luchas prometen ser visualmente impactantes, con movimientos que varían según el arma que uses (habrá 50) y la forma del enemigo al que atacas. ¡Prepárate para ver rodar unas cuantas cabezas!

La trama, aunque lineal, tendrá un peso importante dentro del juego, con muchos personajes con los que relacionarse. ¡Pero atención!, el verdadero punto fuerte de este título puede ser el editor, esperamos que de fácil manejo, con el cual podrás crear tus propias aventuras. ¡Parece una idea estupenda!



Jet Force Gemini



El héroe canino de Jet Force Gemini va equipado con implantes cibernéticos.



Los descomunales jefes finales demuestran la potencia gráfica de la N64

La casa desarrolladora responsable de *Goldeneye* se adentra ahora en el popular género de la *space opera* con un *3D shooter* en tercera persona que podría ser uno de los grandes éxitos de este año para la N64.

En total se han preparado 120 fases a superar, repartidas entre diferentes mundos. En cada uno te darán tres intentos para salir victorioso, o tendrás que volver a empezarlo. Habrá tres personajes jugables: Juno (el chico), Vela (su hermana) y Lupus (su perro), cada uno con un talento especial, de manera que la acción no debería hacerse repetitiva. Nos ha parecido especialmente llamativo el concepto de juego cooperativo de dos jugadores: al jugador principal le sigue un droide (llamado Floyd) sin capacidad de movimiento autónomo, pero cuyo armamento está controlado por el jugador secundario.

La acción estará salpicada con secuencias cinemáticas (generadas con el propio motor gráfico del juego) que narrarán una historia épica galáctica. Brillantes efectos de luz para cada arma, multitud de enemigos diferentes y masivos jefes finales pintan unos gráficos que parecen de lo mejorcito que se puede ver en la N64. El modo *deathmatch* a cuatro y la posiblidad de competir en carreras de naves serán jugosos añadidos que sólo estarán a tu alcance si te los ganas durante el juego.

PC | PS | N64 | SAT | E

Jet force Gemini
3D Shooter galáctico en 3ª persona

Lanzamiento: noviembre

Rare | 1-4 jugadores

Rare no acostumbra a decepcionarnos, y a este proyecto le han dado mucho bombo. ¡Ojo con él!

Textos: C.P.A.

F L A S H

Disney asalta la Game Boy

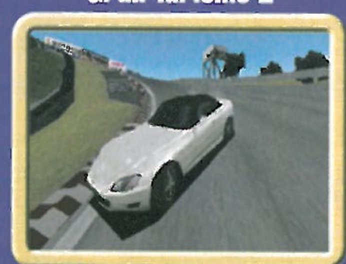
Entre noviembre y diciembre está previsto el lanzamiento de 3 juegos de la factoría Disney: *Alicia en el país de las maravillas*, *La Bella y la Bestia*, y *Mickey's Toon Racing*. El primero será un típico plataformero, con Alicia pegando saltos como una descosida y todos los personajes del cuento de Lewis Carroll dando la lata. El de *La Bella* por el contrario, consistirá en varios minijuegos en los que el objetivo será conseguir las máximas puntuaciones. Por su parte, Mickey intentará volver a estar en el candelero apuntándose a la moda de las carreras locas. ¡Si Crash puede hacerlo, por qué no va a poder él!

The Moomins Tale



Protagonistas de una exitosa colección de libros y series de animación, los moomins (se pronuncia 'mumins') llevan ya 54 años llenando de fantasía la imaginación de los niños de medio mundo. Ahora, en su primera y vacilante incursión en el mundo del videojuego, han elegido a la GB Color para reflejar sus aventuras. Los gráficos son deliciosos, y Sunsoft, los responsables del título, van a procurar conservar el mismo mensaje de bondad y valores familiares que caracterizan a la familia moomin. ¡Qué bonito!

Gran Turismo 2



La segunda edición del famosísimo *Gran Turismo* de Playstation saldrá a principios del 2000, y constará de 2 CDs. *GT2* será una versión mejorada del primero. En aquél había 150 coches basados en modelos reales, y ya eran muchos. Para la segunda parte, los diseñadores están enfrascados en la ardua tarea de elevar esa cifra a a 400, sin perder calidad gráfica. El ruido de los motores estará grabado de coches reales, y habrá nuevos circuitos *off-road*.

Starcraft 64

Tras la tibia acogida de la adaptación de *C&C*, Nintendo prosigue con su campaña de captación de jugadores adultos, para lo cual ha acordado con Blizzard una versión de *Starcraft* en la N64. Este juego forma parte del cuarteto que junto a *C&C*, *Age of Empires* y *Total Anihilation* se reparten la tarta de la estrategia en tiempo real para PC. Como era de esperar, los mapas de batalla van a ser reconstruidos de arriba abajo para darles un aspecto 3D más real, y es probable que se incluyan algunos de los que aparecían en *Brood Wars*, la expansión del juego original de PC. Naturalmente, también habrá misiones construidas específicamente para N64. La mayor novedad de *Starcraft 64* es que permitirá a dos jugadores competir entre ellos o cooperativamente a pantalla dividida, ¡y eso es justo lo que se echaba de menos en el *C&C 64*!



Vuestro TOP

1. **Tomb Raider III** — CORE DESIGN/EIDOS – PC, PS
   (1) A punto de dar el pistoletazo de salida a su sucesor, TR III sigue barriendo.
2. **Zelda: Ocarina of Time** — NINTENDO - N64
   (4) Link se consolida como el héroe favorito de los usuarios de la N64.
3. **Metal Gear Solid** — KONAMI – PS
   (3) El culto a Solid Snake se mantiene firme entre los aspirantes a agentes secretos.
4. **FIFA 99** — EA SPORTS – PC, PS, N64
   (2) El rey del fútbol sigue siendo el número uno de su género, pero pierde posiciones.
5. **Tekken 3** — NAMCO/SONY – PS
   (5) Con los sopapos que sueltan, ¡a ver quién es el guapo que los apea de aquí!
6. **Star Wars Racer** — ELECTRONIC ARTS - PC, N64
   NUEVO Anakin Skywalker corre veloz en su vaina, pero no consigue adelantar puestos.
7. **C&C 3: Tiberian Sun** — WEST WOOD/EA – PC
   NUEVO La nueva guerra del tiberio despierta las primeras pasiones y entra pisando fuerte.
8. **Tomb Raider II** — CORE DESIGN/EIDOS – PC,PS
   (10) Lara mantiene su 2ª aventura entre los diez primeros: ¡no paráis de votarla!
9. **Need for Speed IV** — ELECTRONIC ARTS – PC, PS
   (6) Need for Speed pierde adeptos. La tercera parte ya ha caído del ranking.
10. **Dungeon Keeper 2** — BULLFROG/EA – PC
   NUEVO De buenas a primeras, los malvados de DK 2 se cuelan en el número 10 de la lista.

Los más esperados

¡A punto de llegar!

1. Tomb Raider IV (PC, PS)
2. Final Fantasy VIII (PC, PS)
3. Dino Crisis (PS)
4. Pokémon (GBC)
5. Donkey Kong 64 (N64)

Sistema TOP 5

PC

1. **Tomb Raider III** — CORE DESIGN/EIDOS — Aventura de acción – 6.495 aprox.
2. **Tiberian Sun** — WESTWOOD/EA — Estrategia tiempo real – 6.995 aprox.
3. **FIFA 99** — EA SPORTS — Simulación fútbol - 7.495 aprox.
4. **Star Wars Racer** — ELECTRONIC ARTS — Velocidad – 6.795 aprox.
5. **Dungeon Keeper 2** — BULLFROG / EA — Estrategia a tiempo real – 6.795 aprox.

PLAYSTATION

1. **Metal Gear Solid** — KONAMI — Aventura de acción – 8.990 aprox.
2. **Tekken 3** — NAMCO/SONY — Lucha 3D – 8.490 aprox.
3. **Tomb Raider III** — CORE DESIGN/EIDOS — Aventura de acción - 7.490 aprox.
4. **FIFA 99** — EA SPORTS — Simulación fútbol - 7.490 aprox.
5. **Need for Speed IV** — ELECTRONIC ARTS — Velocidad - 7.990 aprox.

NINTENDO 64

1. **Zelda: Ocarina of Time** — NINTENDO — Rol/acción - 8.990 aprox.
2. **Turok 2: Seeds of Evil** — ACCLAIM — 3D shooter - 5.990 aprox.
3. **Fifa 99** — EA SPORTS — Simulación fútbol - 9.490 aprox.
4. **Star Wars Racer** — ELECTRONICS ARTS — Velocidad – 9.490 aprox.
5. **Quake 2** — ID SOFTWARE — 3D shooter - 9.490 aprox.





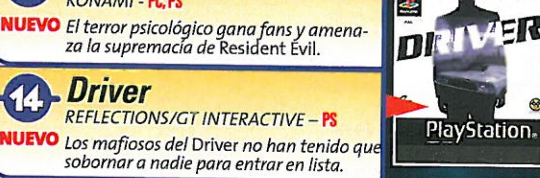
20

11 Resident Evil 2
CAPCOM/VIRGIN - PC, PS
NUEVO Los zombis de RE reaccionan y se abren camino a mordiscos dentro del top.

12 Quake 2
ID SOFTWARE - PC, N64
NUEVO La jugadores de Internet, apoyados por los de N64, aúpan a Quake 2 a la lista.



13 Silent Hill
KONAMI - PC, PS
NUEVO El terror psicológico gana fans y amenaza la supremacía de Resident Evil.

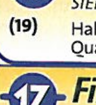


14 Driver
REFLECTIONS/GT INTERACTIVE – PS
NUEVO Los mafiosos del Driver no han tenido que sobornar a nadie para entrar en lista.



15 Gran Turismo
SONY– PS
(8) Se ve que no les ha entrado bien la quinta a estos chicos... ¡y pierden 7 puestos!





16 Half Life
SIERRA/CENDANT – PC
(19) Half Life ve con envidia la entrada del Quake 2. ¿Conseguirá alcanzarlo?



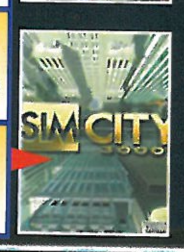
17 Final Fantasy VII
SQUARESOFT/SONY – PC, PS
(14) La reedición Platinum tuvo su momento, pero ahora todos esperan el FF VIII.



18 RollerCoaster Tycoon
MICROPROSE – PC, PS
(20) Una subida discreta, pero notoria: nuestro parque no cierra en invierno.



19 Commandos
EIDOS – PC
NUEVO Vuelven a atrincherarse en nuestro top los chicos de Commandos: ¡cuerpo a tierra!



20 SimCity 3000
MAXIS DESIGN/ELECTRONIC ARTS – PC
(16) Por desgracia, últimamente no está de moda crear ciudades, ¡sino destruirlas!

GAME BOY

1. **Zelda IV:** Link's Awakening DX
NINTENDO
Rol/acción - 5.990 aprox.
2. **Wario Land 2**
NINTENDO
Jump&run - 5.990 aprox.
3. **F-1 World Grand Prix**
NINTENDO
Simulación velocidad – 5.990 aprox.
4. **Tetris DX**
NINTENDO
Puzzle - 5.990 aprox.
5. **R-Type DX**
NINTENDO
Arcade - 5.990 aprox.

DREAMCAST

1. **Sonic Adventures**
SEGA
Jump&run – 8.990
2. **Sega Rally 2**
SEGA
Simulación velocidad - 8.990
3. **Virtua Fighter 3tb**
SEGA
Lucha 3D - 8.990
4. **House of the Dead 2**
SEGA
Pistola - 13.990
5. **Power Stone**
CAPCOM
Lucha 3D - 8.990



Juegos para una isla desierta

¿QUÉ CINCO JUEGOS TE LLEVARÍAS A UNA ISLA DESIERTA? ÉSTA ES LA PROPUESTA DE SCREENFUN A UN PERSONAJE FAMOSO. ES EL TURNO DE...
José Vizcaíno

José Vizcaíno, presidente y creador de la AJO (Asociación de Jugadores Online) tuvo la idea de llevar a cabo junto a dos compañeros una asociación para jugar en línea a través de Internet. Actualmente es la asociación de jugadores online más importante de España.





1 Quake (PC, PSX, N64)
Dinámico y rápido: un juego que apareció en el momento oportuno y lugar adecuado (Internet). Es irrepetible.



2 Half Life (PC)
Derivado del motor del Quake 2; tiene una escenificación muy buena. Goza de buena salud entre el juego multijugador.

3 Sin (PC)
Multiplayer rápido y dinámico. Junto con pantallas cíclicas, hacen que las horas se te pasen volando. No se le ha hecho justicia.



4 Total Annihilation (PC)
Me encanta la ambientación futurista. También es muy dinámico y se puede repartir tela por todas partes.



5 Quake 2 (PC)
La primera parte marcó un hito y la segunda también resulta genial. No me impactó como la primera, pero me gustó mucho.



Los más jugados en ScreenFun





1 Starcraft
BLIZZARD – PC, MAC
¡Aaaargh, lanzamiento nuclear detectado! Nuestra guerra en red es cada vez más cruenta.



2 Speed Freaks
PROEIN– PS
Los piques que provoca este juego en el multiplayer a 4 hace que volvamos a él una y otra vez.



3 R-Type DX
NINTENDO – GBC
Media redacción está atascada en el 5° nivel, ¡y los que ya la han pasado no paran de pincharles!



4 Bloody Roar 2
VIRGIN INTERACTIVE – PS
Bakuryu, el topo, es el personaje favorito, ¡pero Jenny está ganando seguidores rápidamente!

5 Capcom Generation
VIRGIN INTERACTIVE – PS
¡Qué recuerdos! Por aquí hay mucho carca ansioso de revivir sus tiempos mozos de los videojuegos.





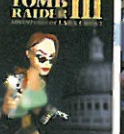














ScreenFun ¡Sorteo!

Mándanos una postal indicándonos tus cinco juegos favoritos y, además de participar en el concurso del juego que elijas, auparás a tus héroes a los primeros puestos de nuestra lista.
SCREENFUN,
ref.: Éxitos 5, apdo. 14.151,
28080 Madrid.

Así puntuamos en SCREENFUN

Todo bien ordenadito: las fichas de evaluación que encuentras en las páginas de SCREENFUN contienen toda la información que necesitas acerca de cada juego. En esta página te explicamos el significado de cada elemento.

Tantos juegos y tan poco dinero! Para que no malgastes tu paga en software aburrido, en SCREENFUN sometemos a todos los juegos nuevos a un profundo y exhaustivo chequeo. **Al final de cada una de estas revisiones, te detallamos en una ficha los resultados de nuestro chequeo, los datos técnicos y los requisitos más importantes sobre el juego.** En esta página encontrarás el significado exacto de estas informaciones. A propósito de la evaluación: en todo momento y a cada juego se aplicarán los mismos baremos. Otro dato importante: si no consta ninguna fecha, los juegos chequeados en este número salen al mercado en el mismo mes que la revista.

El Sistema

Dentro del rectángulo rojo indicamos el sistema en el que hemos probado el juego:

PC: MS-DOS y Windows
PS: Sony Playstation
SAT: Sega Saturn
GB: Game Boy
N64: Nintendo 64
SNES: Super NES
GBC: Game Boy Color

El rectángulo verde indica que el juego ya ha sido revisado para otro sistema en una edición anterior de la revista, por ejemplo:

* ya chequeado en SCREENFUN 12/98

En el rectángulo naranja se indica si está prevista otra edición del juego para tu PC o consola. Ejemplo: El juego *ScreenFun* (nombre inventado por nosotros) fue revisado en el número 11/97 para Playstation. La versión para PC esta en fase de pruebas, y los jugadores con Saturn tendrán que armarse de paciencia.

¿Español o Inglés?

Una *'E'* quiere decir que hemos chequeado la versión española; una *'I'*, la versión inglesa. Si pone *'I/E'*, se ha revisado la versión inglesa, aunque la versión española saldrá en breve.

El precio

¡Aquí te decimos cuánta pasta tienes que soltar! Debido a que los precios varían según el punto de venta, indicamos siempre el precio de venta al público (P.V.P.) recomendado por el fabricante.

Si te mueves un poco para comparar los precios, con algo de suerte puedes encontrar alguna que otra ganga.

El fabricante

¿Quién lo hizo? Puede que los enterados reconozcan el nombre de un importante fabricante. Pero... ¡cuidado!, la marca, por muy bien que suene, no garantiza la calidad del juego.

Los jugadores

Aquí te enteras del número de personas que pueden jugar a la vez (siempre que tengas el número necesario de gamepads o joysticks). Damos por válido el que se pueda jugar de forma simultánea en PC con la pantalla dividida, en el sistema especial de Internet o a través de una red de PC.

Requisitos especiales

Los usuarios de PC encuentran aquí la información necesaria sobre el requerimiento mínimo de su equipo para que el juego funcione correctamente: *'Min.'* indica el equipamiento mínimo necesario, y *'Rec.'* significa las características recomendadas. Si tu ordenador no cumple estos requisitos, la diversión está en peligro. Si juegas con consola, sabrás si el juego necesita hardware adicional, como joypads especiales o memory cards.

PC | PS* | N64 | SAT | I/E

ScreenFun

Juego de acción para avanzados y expertos

6.470 pts. | Grabi-Soft | 1-8 Jug.

Min. Pentium 90, 16 MB RAM, Joystick, Windows 95. *Rec.* Pentium 200, 32 MB RAM, Joystick, Windows 95

Gráficos 10 | Sonido 10 | Jugabilidad 10

Gráficos excelentes en 3D, manejo sencillo, modo sofisticado para 2 jugadores.

¡Qué lástima! Sólo funciona en un PC con una potente tarjeta 3D.

Acción de alta calidad con un diseño gráfico de auténtico lujo. Un hueso duro para la competencia. 10

* ya chequeado en SCREENFUN 12/98

Gráficos

¿Impactantes o sobrios? ¿Cuidados o desastrosos? Aquí sabrás como se evaluaron los gráficos en comparación con sus colegas de género jugando en un hardware normal.

Sonido

¡Damos notas a las notas! Efectos de música y sonido pueden inspirarte y hacerte ganar puntos extra, acompañarte simplemente o ¡aburrirte a muerte!

Diversión

En esta calificación te enterarás de si vas a tener diversión para rato... ¿Hay muchas variantes el juego?, ¿soluciones alternativas? ¿Algún editor para hacer creaciones propias...?

Lo que nos gustó

Éstas son las características que le han gustado al equipo SCREENFUN por encima de todo.

Lo que no nos gustó

Aquí ponemos los puntos débiles del juego: desde algunas pequeñas carencias hasta errores de bulto.

El resumen

Breve y conciso: El resumen cuenta en pocas palabras lo que puedes esperar del juego.

La nota SCREENFUN

Al final nos ponemos serios y severos. La nota te dice cuánta diversión te va a proporcionar el juego. La máxima puntuación la tendrán los juegos que consigan el 10; la mínima se puntúa con 1.

Las notas de SCREENFUN



Alucinante ¿A qué esperas? Un juego que no te debes perder.



Sobresaliente Casi perfecto. Hazte con él, porque no hay muchos así.




Notable La compra no es obligatoria, pero desde luego, merece la pena.



Muy bien Un buen compañero para los ratos libres.



Bien Es interesante por el tema o algún pasaje en particular.



Aprobado Aquí está el límite: sólo sirve para fans del género.



Insuficiente No merece la pena. Sigue ahorrando para otro juego.



Mal ¿En qué estarían pensando los creadores al diseñarlo?




Muy mal ¡Ni te acerques! Pero puedes recomendárselo a tu peor enemigo.



Basura ¡Auténtica basura informática! No lo aceptes ni regalado.

Los géneros

¿Un juego de rol con un toque de aventura o un jump & run de estrategia? Para que no te hagas un lío, en este diccionario te presentamos los más importantes géneros con los que puedes encontrarte.

Aventura

Aventuras son juegos para el 'coco', enmarcados dentro de una historia de suspense. Entre los clásicos se encuentran 'El día del tentáculo' y la serie 'Monkey Island'.

3D-shoot

Acción de disparos vertiginosa desde una perspectiva de primera persona. Entre los mejores y más destacables están el precursor 'Doom' y además, 'Jedi Knight', 'Turok', 'Unreal' o 'Forsaken'.

Lucha

¿Quién es el primero en tumbar al adversario? Los éxitos como 'Virtual Fighter', 'Tekken' o 'Street Fighter' son más divertidos cuando se juega con un amigo.

Deporte

Fútbol, fórmula-1 o hockey sobre hielo: se pueden simular un sinfín de deportes. Excelentes las series 'FIFA', 'NHL' y 'NBA'.

Vuelo

¿Te gusta volar? Entonces vas a disfrutar como un loco con simuladores como 'EF 2000', 'Longbow 2' o la serie futurista 'Wing Commander'.

Velocidad

Los juegos de carreras son un mundo aparte. Recomendamos 'Gran Turismo', 'Grand Prix 2', 'Mario Kart 64', 'Fórmula 1 97' y 'Wave Race 64'.

Rol

Con un elenco de héroes atraviesas países lejanos y luchas contra terribles monstruos. Como referencia hay que indicar 'Final Fantasy VII' y los juegos 'Ultima'.

Jump & Run

Aquí necesitas buena coordinación, reflejos e inteligencia. Algunos de los mejores representantes son 'Super Mario 64', 'Crash Bandicoot' y la serie 'Sonic'.

Estrategia

Un buen sentido táctico y planificación son indispensables. Los más destacados de este género son 'Command & Conquer', 'SimCity' y 'Age of Empire'.

Mix

Hay juegos que no se pueden clasificar de forma exacta. En este grupo entran, por ejemplo, 'Tetris', 'Star Wars Monopoly' o 'Swing'.

FINAL FANTASY VIII



¡La octava parte de 'Final Fantasy' ya casi está aquí! Gráficamente es bien distinta de su predecesora, pero se conserva lo más espectacular: las 'invocaciones'. En estas páginas te describimos 16 de ellas, aunque seguro que hay más. ¡Contempla su poder!

Leyenda del texto y símbolos

C.E.: Comando especial para el combate, otorgado al personaje que se equipe con el Guardián de la Fuerza. Normalmente el G.F. tiene que aprenderlo primero. **E.B.:** Enlaces Básicos. Son los que el Guardián ya tiene aprendidos cuando lo encuentras por primera vez. **Mejoras de personaje iniciales:** los Guardianes mejoran los atributos de tu personaje. Estas son las mejoras que ya tienen aprendidas cuando los encuentras por primera vez.

nivel inicial · energía vital · ataque · elemento

Quetzalcoatl

1 · 300 · Thunderstorm · Rayo



Este gigantesco elemental de electricidad es uno de los primeros que obtienes en el juego, y ni siquiera hay que pelear para conseguirlo. Su poder es el de convocar una tormenta eléctrica que golpeará a todo un grupo de enemigos. C.E.: Carta (transforma a un enemigo en una carta, pero sólo funciona con monstruos debilitados). E.B.: Magia.

Shiva

1 · 298 · Diamond Dust · Hielo



El hada de hielo Shiva ya hizo su debut en *Final Fantasy VI*, y repitió en *FF VII*. Congela a sus enemigos con una fría tormenta de hielo. Al igual que Quetzalcoatl, te la darán al principio del juego. C.E.: Condena (mata a un monstruo instantáneamente, o le pone una cuenta atrás que señala su muerte). E.B.: Espíritu (defensa contra la magia).

Siren

3 · 391 · Silent Voice · Cielo



La sensual ángel Siren te ayudará tocando diferentes melodías mágicas. Lo mismo puede lanzar rayos sobre los monstruos que crear una burbuja de silencio que les impida la pronunciación de hechizos. C.E.: Sanar: cura los estados adversos a un personaje. E.B.: Magia, Defensa contra estados (te protege de adquirir un estado adverso).

Diablo

9 · 730 · Soul of Darkness · Infierno



Diablo, el amo del Infierno, se pone de tu lado: acompañado por una cohorte de murciélagos, su presencia llena de pavor a los monstruos más valientes. Ataca aplastando a los enemigos con una esfera gravitatoria de energía infernal. C.E.: Sacrificio (debilitas tu defensa para potenciar tu ataque). E.B.: Magia, HabilidadX3 (equipa 3 habilidades simultáneas).

Brothers

7 · 650 · Slibing Justice · Tierra



Guardianes elementales de la tierra, los hermanos Seclet y Minotauro hacen que el suelo alrededor de los enemigos se desgaje y vuele hacia el cielo. Entonces un hermano catapulta al otro como un obús hacia la plataforma, rompiéndola en pedazos. ¡Vaya caída! C.E.: Proteger (recibes un ataque dirigido a un compañero). E.B.: Vitalidad.

Ifrit

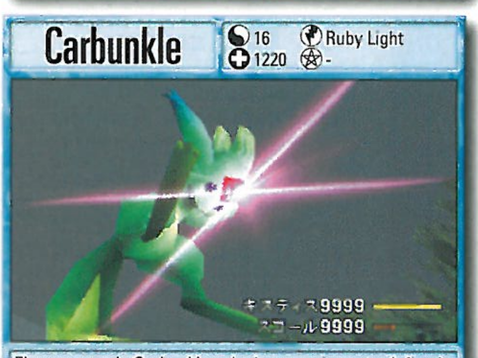
1 · 305 · Hellfire · Fuego



El diablo de fuego Ifrit también es originario de *Final Fantasy VI* y *VII*. Este horrible espíritu del fuego, al que representa como guardián elemental, tuesta a tus enemigos con una bomba de plasma explosivo.
C.E.: Acometida (encanta a un personaje con los hechizos de Berserk), Escudo y Prisa. E.B.: Fuerza.

Carbunkle

16 · 1220 · Ruby Light · -



El gnomo verde Carbunkle sale de su agujero y te defiende en la batalla de forma pasiva: su magia reflectante protege a tu grupo durante unos pocos asaltos. Todo hechizo arrojado directamente sobre cualquier miembro del grupo rebotará hacia los enemigos. C.E.: no. E.B.: HabilidadX3 (puedes equipar 3 habilidades simultáneamente), Magia.

Leviathan

17 · 1349 · Tidal Wave · Agua



El poderoso elemental de agua es otro de los viejos conocidos que te acompañaron en *FF VII*. Cuando ataca, una montaña se levanta del suelo. Leviathan se lanza por la pendiente, transformándose en una ola que barre a los enemigos. **C.E.**: Recuperar: cura a todo el grupo. **E.B.**: Magia, Defensa contra hechizo (X2, del mismo tipo que los enlazados).

Pandemonium

20 · 1506 · Whirlwind Thrust · Viento



El guardián elemental de aire Pandemonium aparece con un tornado que arrasa todo a su paso. Tus contrincantes son absorbidos por la fuerza del viento y arrojados contra el suelo de forma brutal.
C.E.: Absorber (roba puntos de vida a un enemigo y te los da a ti). **E.B.**: Fuerza.

Cerberus

24 · 1545 · Smokey Wolf · Infierno



La invocación de este ominoso perro tricéfalo, otrora defensor de las puertas del infierno, concede la habilidad de lanzar los hechizos el doble de rápido a todo el grupo, o bien el triple de rápido a un único personaje. **C.E.**: no. **E.B.**: Fuerza, Espíritu (defensa mágica), Puntería, Defensa contra estados (te protege de adquirir un estado adverso).

Alexander

25 · 1925 · Holy Judgement · Cielo



Esta máquina de destrucción aparece a lo lejos y, tan pronto carga sus armas, comienza a vomitar rayos luminosos de poder nuclear. **C.E.**: Resucitar: reanima a un personaje desmayado. **E.B.**: Espíritu (defensa mágica), Habilidad X3 (equipa 3 habilidades simultáneas), Defensa contra hechizo (del mismo tipo que el enlazado).

Grasharaboras

28 · 2521 · Completely Wild · Veneno

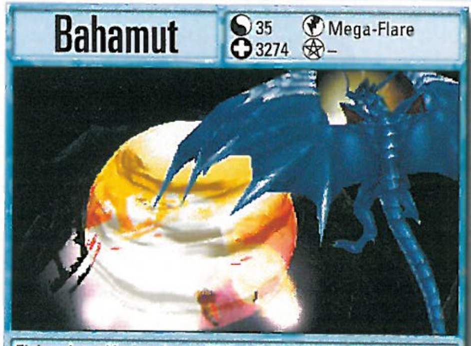




El ataque de este Guardián parece el resultado de consumir alguna sustancia alucinógena: traslada al enemigo a una dimensión paralela, en mitad de un paso a nivel. Las barreras se cierran y el convoy le embiste con furia kamikaze... ¡qué forma más siniestra de atacar! **C.E.**: Absorber, Sacrificio (debilitar defensa para potenciar el ataque). **E.B.**: no.

Bahamut

35 · 3274 · Mega-Flare · –



El dragón galáctico de de *FF7* vuelve tan tremendo como siempre. Bahamut rocía desde el aire a los enemigos con su poderosa arma de aliento. Por fortuna no libera todo su poder, ya que podría destruir el planeta entero en un descuido. **C.E.**: no. **E.B.**: HabilidadX4 (equipa 4 habilidades simultáneas). **Mejoras de personaje iniciales**: +60% fuerza, +60% magia.

Sabotendar

23 · 2594 · 1000 Needles · –



El cómico cactus Sabotendar flota en el aire y derrama una lluvia de afiladas espinas sobre sus víctimas. **C.E.**: Defender, Autoexplosión (un ataque kamikaze). **E.B.**: no. **Mejoras de personaje iniciales**: al aumentar de nivel, el personaje que lo lleve equipado gana +30 Puntos de Vida, +1 de Fuerza, +1 de Magia y +1 de Espíritu (defensa mágica).

Tonberi

30 · 2596 · Kitchen Knife · –



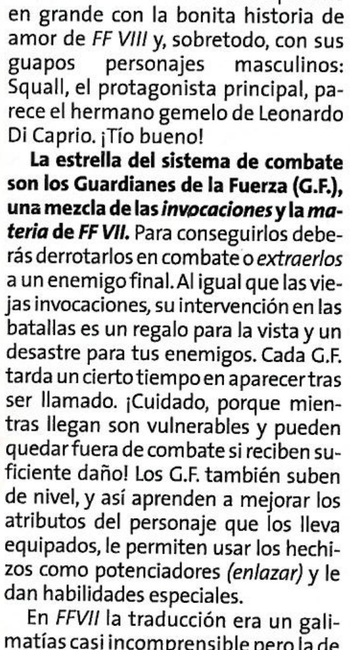
¡Sigue la fiesta! Si Sabotendar te pareció un Guardián impresentable, espera a ver a Tonberi. Linterna en mano y armado con un cuchillo de cocina, se da un paseíto por el campo de batalla, gritando al enemigo. ¡Qué simpático! **C.E.**: aumentar un nivel al enemigo (da más experiencia cuando lo vences), rebajar un nivel al enemigo (da menos). **E.B.**: no.

Eden

30 · 4786 · Eternal Breath · –



La pantalla tiembla. Las leyes de la física enloquecen. Todo es poco para anunciar la llegada de Eden, el más poderoso de los guardianes. ¡Que tus enemigos se echen a temblar cuando aparezca! **C.E.**: Devorar (destruye al oponente y ganas todos sus puntos de vida. Funciona pocas veces). **E.B.**: Recuperación, Velocidad y Puntería.



¡La Playstation está a punto de estallar! *Final Fantasy VIII* va a llegar muy pronto a nuestras tierras, ¡y seguro que levanta tanto revuelo como su antecesor! A pesar de las críticas que protestaban por el nuevo *look* adulto de la saga, **los estilizados personajes tienen un toque de distinción y elegancia que nos ha convencido plenamente.** ¡Nunca un juego de rol había tenido un aspecto tan elaborado! Y, agárrate, nada menos que ¡cuatro! CD's componen esta grandiosa aventura. Buena parte del espacio se lo comen las escenas de vídeo, pero eran necesarias para narrar adecuadamente la trama. Un innovador sistema de magia, gráficos totalmente remozados, más música... ¡y mucho romanticismo! Las chicas van a pasarlo en grande con la bonita historia de amor de *FF VIII* y, sobretodo, con sus guapos personajes masculinos: Squall, el protagonista principal, parece el hermano gemelo de Leonardo Di Caprio. ¡Tío bueno!

La estrella del sistema de combate son los Guardianes de la Fuerza (G.F.), una mezcla de las *invocaciones* y la *materia* de FF VII. Para conseguirlos deberás derrotarlos en combate o *extraerlos* a un enemigo final. Al igual que las viejas invocaciones, su intervención en las batallas es un regalo para la vista y un desastre para tus enemigos. Cada G.F. tarda un cierto tiempo en aparecer tras ser llamado. ¡Cuidado, porque mientras llegan son vulnerables y pueden quedar fuera de combate si reciben suficiente daño! Los G.F. también suben de nivel, y así aprenden a mejorar los atributos del personaje que los lleva equipados, le permiten usar los hechizos como potenciadores *(enlazar)* y le dan habilidades especiales.

En *FFVII* la traducción era un galimatías casi incomprensible pero la de la octava parte está muy cuidada, con giros idiomáticos divertidos y unos dialogos mucho más naturales.

Para cuando leas estas líneas, *Final Fantasy VIII* ya estará a la venta. Así que vete poniendo a tono con los Guardianes de la Fuerza que ilustran estas páginas. Esto es sólo un aperitivo: el juego es muy largo y tiene mucha chicha... ¡En el próximo número te lo contamos al detalle!

Texto: G.P.A.

Virtua Fi

El único juego capaz de hacer sombra a *Tekken 3*. En Japón estos héroes han alcanzado desde hace tiempo un estatus de culto. ¡Comienza la lucha!



Para el solitario ninja Kage Maru, su refugio de entrenamiento es sagrado.

Pai se hizo actriz pese a la desaprobación de su padre, Lau Chan.

El arcade *Virtua Fighter* es uno de los mayores mitos de la lucha en las salas recreativas. **A sus fantásticos gráficos hay que añadir un apasionante sistema de combate, que favorece al jugador veterano.** En Japón, dominar los *VF* es casi una ciencia.

Lo novatos descubrirán en esta nueva edición a doce luchadores de marcada personalidad. Cada uno tiene montones de maniobras, aunque para dominarlas a la perfección necesitarás entrenarte a conciencia. El triunfo depende de coordinar correctamente cuatro acciones elementales: puñetazo, patada, bloqueo y esquivar. Cuando dos expertos se reúnen para jugar, el espectáculo está garantizado: golpes propinados a la velocidad del rayo, ataques voladores, agarres en el aire y esquivas que casi parecen pasos de baile. ¡Ni Jackie Chan lo haría mejor!

La conversión de la recreativa ha sido un pelín decepcionante para sus puntillosos fans. Dado el potencial de la DC, lo normal hubiera sido que no se notase ninguna diferencia. Por desgracia, la programación fue encargada a un equipo ajeno a Sega, con lo que los gráficos, aunque estupendos, no tienen tantos polígonos como se esperaba. Pese a todo, esto no afecta a la fenomenal jugabilidad. Una partida a *Virtua Fighter 3Tb* es lo más parecido a protagonizar un combate en una película de artes marciales. ¡Sólo falta Bruce Lee haciendo de las suyas!

***Virtua Fighter 3tb* tiene todo lo que se le pide a un buen juego de lucha y, en algunos aspectos, incluso más.** Aparte del enfrentamiento por equipos (al estilo *King of Fighters*), la versión europea tiene un nuevo modo *versus* (que permite cambiar de personaje tras cada lucha) que no se incluyó cuando el juego se lanzó en Japón.

Si asumes la compleja mecánica del combate y estás dispuesto a invertir algunas horas en entrenamiento, te sentirás sobradamente recompensado. Vale la pena hacerse con un *Arcade Stick* para facilitar la precisión de movimientos que necesitas para dominar este extraordinario juego.

Los mejores maestros japoneses te están esperando... ¡y al menos, no te saldrán moratones!

PC | PS | N64 | **DC** | I

Virtua Fighter 3tb
Lucha 3D para expertos

8.990 pts.	Sega	1-2 jug.

• compatible Virtual Memory, Arcade Stick

Gráficos	Sonido	Jugabilidad
8	8	10

☺ Técnicas equilibradas y buen sistema de lucha, muy realista. Tres perspectivas.

☹ Exige mucha dedicación. Sólo doce luchadores. Conversión no perfecta.

Una dura competencia para *Tekken 3*. En cuanto a jugabilidad es casi insuperable. **9**

¡Uy, le has quitado su sombrero de cowboy a Wolf! Aquí va a haber tortas...

INFO

Así fueron los comienzos

Hace mucho, mucho tiempo: en el primer Virtua Fighter *los luchadores apenas tenían cara y sus cabezas eran irregulares.*

La máquina de *Virtua Fighter* fue en 1993 el primer juego de lucha tridimensional, considerado el padre del género. Los personajes mostraban muchos ángulos y se componían de áreas monocromáticas, pero para su época era alucinante. En la segunda parte (1995) los gráficos fueron actualizados para responder a la competencia, la serie *Tekken* de Namco.

ghter 3tb

El luchador japonés Akira Yuki es el personaje principal del juego.

Las perspectivas



Hay dos perspectivas adicionales para elegir. Experimenta con la súper realista (pero difícil) visión en 1ª persona (izq.) o la de pájaro (dcha.).

Lau Chan es la viva imagen de Tao Paipai de 'Dragonball'.



Con Virtua Fighter 3tb podrás enfrentar técnicas de pelea de tradición milenaria con las más modernas artes marciales.



Las técnicas de agarre de Jeffry McWild castigan los errores del luchador descuidado. Y de la manera más dolorosa posible.

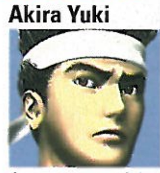


El japonés Akira se caracteriza por golpes contundentes y de rapidez explosiva. Lau Chan se ve aquí impotente.

Los luchadores

Aunque sólo hay doce personajes, entre todos componen una variada selección de estilos de lucha, a cual más exótico. Te presentamos a...

Akira Yuki



Joven maestro del Hakkyoku-ken.

Aoi Umenokoji



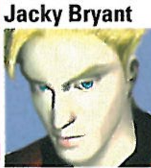
Una de las novedades del equipo *VF*.

Wolf Hawkfield



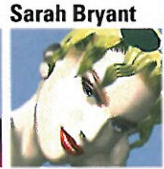
Ex leñador canadiense metido a *catcher*.

Jacky Bryant



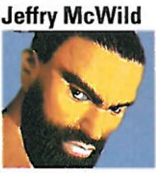
Antiguo piloto de carreras. Rapidísimo.

Sarah Bryant



Domina Jeet Kun-Do, como su hermano.

Jeffry McWild



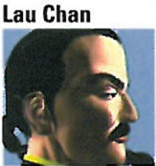
Fornido pescador australiano.

Kage-Maru



Este ninja sorprende con sus trucos.

Lau Chan



Asesino misterioso de técnica mortal.

Lion Rafale



Este guapo y rico francés tiene clase.

Pai Chan



Una súper estrella del cine chino.

Taka-Arashi

El campeón de sumo más fuerte de Japón.

Shun-Di



Su *puño borracho* es desconcertante.

Dural



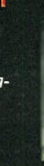
Extraño personaje de metal líquido.

Texto: Elena Castellanas y G.P.A. Fotos: neXt Level.

Sarah estira sus músculos antes del combate.

Como en el cine...

Unas secuencias de cine ambientales te introducen en el universo de los personajes.









La oscuridad se cierne sobre el mundo de los vivos y lo que ahora son bestias del terror...

...eran antes simpáticos e inofensivos perros de guardia (PC).

Shadow Man

Shadow Man-Mike LeRoi llevó la desgracia a su familia y ahora tiene que redimirse de todos sus pecados.

El guerrero Mike LeRoi tiene que luchar contra la encarnación del Mal en una aventura de acción especialmente tenebrosa.

Mientras que la noble y joven arqueóloga prepara su cuarta aparición, los hombres de Acclaim intentan crear un nuevo símbolo del género de aventuras de acción. Un ambicioso proyecto pretende llevar a *Shadow Man* directamente del mundo de los muertos a las cuatro plataformas: PC, Playstation, N64 y la nueva consola que llegará en octubre: la Dreamcast.

Legion, un ente que representa el mismísimo mal encarnado, pretende hacerse con todas las oscuras almas dispersas por el mundo y para ello cuenta con la ayuda de cinco perversos asesinos en serie. Si consigue sacar adelante su maléfico plan, se hará con el control del universo. Mike LeRoi, un curioso personaje marcado por un trágico pasado, vaga errante entre el mundo de los vivos y los muertos gracias a la máscara que Nettie, la maga del vudú, ha implantado en su pecho. Solamente él puede enfrentarse a Legion y defender a las almas de sus malvadas garras. **Tendrás que llegar a todos los sombríos rincones del mundo como hombre de las sombras y encontrar todos los depósitos de muertos.**

Durante la partida moverás a Mike (en tercera persona) por unos paisajes en 3D. Para luchar contra los terribles compinches, que se lanzan sobre ti en cualquier esquina, dispones de un arsenal de

Los Govi, desparramados por todo el mundo, ocultan muchas almas oscuras

Típico acertijo: bolas de fuego, espinas y un botón en una plataforma (PC).

INFO

Desarrollo del personaje

Al principio aparece el Shadow Man sencillo. Al ir reuniendo almas, llega el **Shadowlevel**, que determina qué puertas puede abrir Mike y la fuerza y el alcance de las armas de sombras.

Los **Cadeaux**, reunidos aparte, le otorgan a Mike –sacrificado en un altar especial– una energía vital mucho más alta.

Además, podrás conseguir tres **Tattoos** en el juego. Con la espalda decorada con tatuajes, el héroe no tendrá nada que temer del fuego.

Los rituales de vudú son necesarios para realizar algunos cambios (PC).

La sacerdotisa de vudú Nettie mueve todos los hilos.

armas normales y mágicas, que encontrarás a lo largo del juego. Mike LeRoi es un tipo duro con gran intuición pero sin poderes: las caídas, las armas o el fuego le afectan igual que al resto de humanos, por el contrario Shadow Man, su álter-ego, tiene posibilidades sobrenaturales y poderes mágicos, además maneja el Shadowgun, un arma muy especial, capaz de atravesar a sus víctimas con un rayo canalizador.

Una historia de fondo bien pensada y ambientada convierten al juego en todo un acontecimiento. Se ha intentado (y conseguido) ser muy fieles a la atmósfera original del cómic. Se echa en falta un mayor grado de interacción entre los personajes, pero por otro lado se puede manejar muy bien al personaje y te familiarizarás rápidamente con todos sus movimientos. Llama la atención el control ambidiestro, que nos permite realizar una actividad diferente con cada mano.

La representación de los escenarios sombríos y con colores mates contrasta totalmente con la magia de fuego que generan las armas voodoo. Por otro lado, la ambientación sonora también es de primera clase, incluso te pondrá los nervios a flor de piel, en especial el grito de guerra de tus enemigos... ¡Aterrador!

Acclaim se merece un aplauso especial por la versión que ha realizado para la N64. Han añadido un módulo extra al juego para que todos los niveles, los samples y las secuencias intermedias de la versión original estén incluidos. En ambas versiones, *Shadowman* conseguirá que un escalofrío de terror recorra tu espalda.

Las armas

ShadowGun
El aparato de aniquilamiento y limpieza general del reino de los muertos.

0.9 SMG (Uzi)
Ágil para acabar con los espíritus que se encuentran en el mundo de los vivos.

Flambeau
Con esta antorcha puedes abrirte cómodamente muchos caminos.

Marteau
Un palo de fuego para tocar los timbales del vudú.

Batón
Si no quieres disparar puedes hincarlo en los enfrentamientos cuerpo a cuerpo.

Enseigne
Escudo de fuego para defenderte de los luchadores de sombras.

El patio frontal del asilo ofrece un aperitivo de los peligros que te esperan (PC).

La llave de Jack es muy importante y por eso está tan bien guardada (PC).

La misma escena del lago de la N64 con la resolución baja (Low-Res-)...

...y ahora en el modo de alta resolución (Hi-Res-) para que compares (N64).

Incluso en los rincones más oscuros se tiene suficiente visión (N64).

El Tarot

Shadow Man
LeRoi desciende de un antiguo linaje de guerreros africanos con superpoderes, ahora aumentados con la máscara.

Legion
Para hacer realidad su sueño de un mundo corrupto, Legion mandó a Jack the Ripper construir un asilo.

l'Eclipser
El que trae la noche se compone de tres partes, que están repartidas por el mundo de los muertos.



Compatible: Rumble Pak

Gráficos 9 Sonido 8 Jugabilidad 9

N64: no podemos dejar escapar esta fabulosa versión perfectamente adaptada a la N64. 9

Texto: Joachim Enderlin.



Divertido y distinto: en 'Re-Volt' unos bólidos de juguete sustituyen a los coches reales. ¡Descubre la velocidad del radiocontrol!

RE-VOLT

¡Es la rebelión de los juguetes! Los coches teledirigidos se han independizado y ya no obedecen a sus amos: un jardín, un supermercado, un museo, una tienda de juguetes... Cualquier sitio les vale a estos revoltosos cochecillos para competir y ponerlo todo patas arriba. Con este argumento Acclaim ha encontrado la excusa que buscaba para ofrecerte una experiencia de velocidad diferente y divertida.

En *Re-Volt* hay un total de 28 coches para elegir y 14 pistas. Al principio te tienes que conformar con un puñado de coches y cinco circuitos. Podrás acceder al resto a medida que vayas ganando las distintas copas del campeonato. El nivel de dificultad aumenta considerablemente de una liga a otra (bronce, plata, oro y platino). Durante la competición puedes recoger items de bonus que te ayudarán a llegar primero: desde rayos que electrocutan a tus competidores, hasta turbos para dejarlos atrás... ¡esto parece el *Speed Freaks*!

El comportamiento físico de los coches es muy real. Las maniobras que son capaces de hacer estos pequeños bólidos serían imposibles de realizar con un coche de verdad. La atención a los pequeños detalles es tal que incluso la antena se mueve al ritmo de las curvas. Según el peso de cada vehículo, éste responde a las curvas y los saltos de manera diferente.

El manejo es sencillo y no tendrás problemas en aprender a dominar

El Sprinter XL *hace honor a su nombre. Puede alcanzar una velocidad punta excepcional gracias a su peso ligero*

INFO

Acclaim Studios London

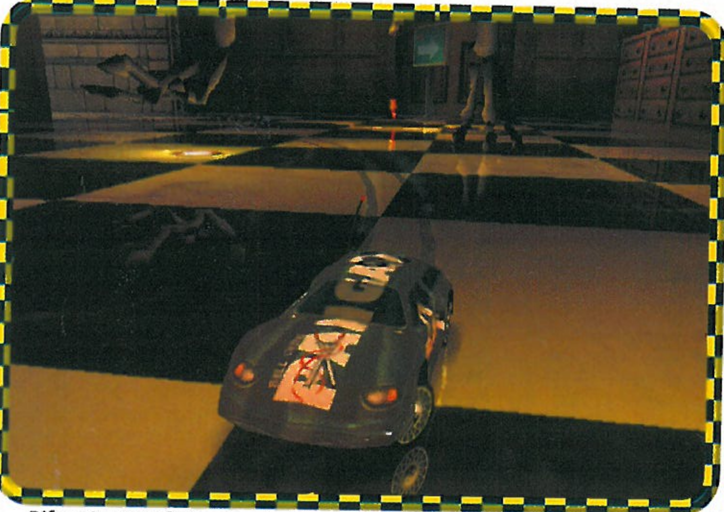
Esta compañía de software inglesa, más conocida por su antiguo nombre, Iguana, tiene en su haber títulos tan exitosos como *Forsaken*, *Alien Trilogy* y los dos capitulos de *Turok*. Se caracteriza por hacer adaptaciones de sus juegos a varios sistemas.

Se tardó casi dos años en terminar *Re-Volt*, y en el proyecto participaron un total de cuarenta desarrolladores.

Acclaim rinde homenaje en su logo a la iguana que le daba nombre.

¡Has ganado el torneo! Ahora se abrirán nuevas pistas y coches.

¡Cuidado con la locomotora! Es de juguete, pero puede arrollarte igual.



Diferentes superficies: el suelo del museo está recién pulido y encerado. Qué bonito, brilla como un espejo... ¡pero no veas cómo resbala el condenado!



Gozando del espectáculo: los circuitos son imaginativos y sus diseños son correctos. Podrás contemplarlos en todo su esplendor durante la repetición.

Los detalles son lo mejor. Tanto en gráficos como en la física, de verdad se nota que lo que conduces son coches de juguete y no vehículos reales.

Evil Mouse *sigue la estela de los 'Monster Truck'. Las enormes ruedas todo terreno van de maravilla en cualquier superficie.*

INFO

Animando la carrera

Durante la competición (excepto las carreras contrarreloj) puedes conseguir armas de bonus reuniendo símbolos de rayo. En total hay diez tipos de items.



Con los misiles y buena puntería tus rivales volarán por los aires.



El impulso eléctrico va directo contra el coche más cercano.



Con las bombas de agua puedes barrer la pista de competidores.



La onda expansiva aturde a todo el que se cruce en su camino.

el funcionamiento de los coches. ¡Verás lo fácil que es tomar curvas a velocidades de vértigo y meterse por los corredores más estrechos! La excepción son los bólidos rápidos y ligeros, que requieren un poco más de práctica. Es fácil perder el control de uno de éstos, sobretodo en las curvas cerradas o al aterrizar después de un salto.

En el modo Stunt Arena hay que reunir 20 estrellas. Saber aprovechar las rampas de salto y conducir peligrosamente es fundamental para conseguir reunirlas todas. Esta prueba es más divertida si puedes jugar en red, con un máximo de ocho jugadores tratando de recolectar las estrellas antes que los otros.

Otra posibilidad de competición es la contrarreloj. Cada jugador se esfuerza en completar el recorrido en el menor tiempo, ¡y te advertimos que no es nada fácil hacer una vuelta perfecta! Conseguir arañar segundos al cronómetro puede convertirse en una auténtica obsesión.

***Re-Volt* tiene cuerda para rato. Si consigues sacar todas las pistas, siempre puedes meterte a diseñador con el editor de escenarios y disputar pruebas en tus propias creaciones.**

Los gráficos parecen sencillos, pero es el lujo de detalles lo que los hace admirables. No sólo son los coches, también los escenarios gozan de un especial cuidado, como suelos de mármol reflectante o agua salpicando el césped de un jardín.

Re-Volt tiene versiones para PSX y N64, y es un juego sencillo para pasar un rato agradable. Con la opción de correr en red de PC es aún más divertido.



El salvaje oeste. Un escenario perfecto para una carrera sin ley.



Cuando se acerca una curva difícil aparece un aviso en la pantalla.



La siempre infravalorada vista trasera. ¡Echa un vistazo a tus perseguidores!

PC | PS | N64 | SAT | I

Re-Volt

Velocidad acrobática para pptes. y avanzados

6.795 pts | Acclaim Studios | 1-8 jug (red)

Mín.: Pentium 200, 32 MB RAM, 130 MB HD, Win 95, tarj. sonido, tarjeta D3D con 4 MB.
Rec.: Pentium II 266, 64 MB RAM, Win 98

Gráficos 8 | Sonido 7 | Jugabilidad 8

Física de conducción realista. Manejo fácil. Detalles gráficos. Espíritu competitivo.

Pocos coches y pistas disponibles al principio. Poca complejidad.

Carreras divertidas e inconsecuentes para PC, al estilo consola. ¡Sin complicaciones! 8

Texto: Michael Stapf



Llega la continuación: ¡en la séptima parte de la serie tendrás que decidir si vas a servir al Bien o al Mal!

Los caballeros alados luchan bajo protección celestial.

¡Las hidras y los dragones son monstruos recurrentes de la serie M&M!

Might and Magic VII

La vida de los aventureros es siempre ardua y peligrosa. Por eso, cuando tú y tu grupo lleváis ya mucho tiempo saqueando ruinas y matando monstruos, llega el momento de retirarse a un bonito castillo y disfrutar de un merecido descanso. Ahora bien, el castillo se cae a pedazos, tus tierras están asoladas por los goblins y los campesinos de la zona claman por que les protejas. ¡Ah, sí! ¡También hay una guerra entre elfos y humanos que está a punto de devastar la región! ¡Y es que parece que el mundo no puede arreglárselas sin tu ayuda!

En esta séptima entrega de la serie *Might & Magic*, las mejoras gráficas son inapreciables. Los programadores, por todo el morro, han cogido el motor del *Might &Magic VI*, le han hecho uno o dos retoquitos y ¡a vivir del cuento! Hoy en día se exige a los juegos un espectáculo visual a cada pantalla, aunque sean de rol, y en *M&M VII* no se cumplen las expectativas.

¡Pero el juego es genial! La historia es interesantísima, con un montón de submisiones que puedes acometer en el orden que quieras. El mapa del mundo es gigante, y garantiza horas y horas de aventuras y exploración. Toda la maravillosa jugabilidad de la serie se ha conservado intacta. Una interesante novedad es que, al poco de empezar a jugar, debes elegir si tomarás como aliado a la Oscuridad o a la Luz. Tu decisión afectará decisivamente al desarrollo del juego a partir de entonces.

Los fans de la serie no lo deberían ni dudar: *¡Might&Magic VII* es todo lo que esperan y más! Los recién llegados tendrán que superar el trauma de los gráficos, pero si lo hacen, ¡a buen seguro que acabarán enganchados!



¡Ugh, qué pantalla tan fea! No es un fallo de gráficos, ¡es una bola de fuego!



Tras encontrar la baraja ¡te podrás montar partidas a lo Magic the Gathering!



Los árboles animados son enemigos duros de pelar para nuestros bravos héroes.

Algunos personajes que te encontrarás en el camino...



Putrefacto: un zombi.



Seductora: una camarera.



Astuto: un ladrón.



Honrado: un guardia.



Santo: un sacerdote.



Terrorífico: ¡un monstruo!

INFO

El comienzo de los héroes

Antes de meterte de lleno en la acción en Erathia, tendrás que demostrar tus habilidades en pequeñas misiones.

- Puedes comprarle la flauta a un habitante de Emerald Island.
- Encontrarás el azulejo en la mazmorra del noroeste de la isla.
- El arco está escondido en la guarida del dragón al noreste de la isla. Pero ten cuidado, no te enfrentes a él. Por el momento es demasiado fuerte para ti. ¡Entra rápidamente, coge el arco y sal por patas de ahí antes de que te pille!
- Encontrarás una concha en la playa o, si no, también puedes comprársela a un habitante del poblado.



Repletito: todos los objetos aparecen bien ordenados en el inventario.



PC | PS | N64 | SAT | I

Might & Magic VII

Juego de rol para expertos

7.995 pts. | 3DO | 1 jugador

- *Mín.:* Pentium 133, 32 MB RAM, Win 95, 375 MB HD. *Rec.:* Pentium 200, 64 MB RAM, Win 95, 570 MB HD, tarjeta 3D.

Gráficos 6 | Sonido 7 | Jugabilidad 10

Un mundo enorme, muchísimas misiones, armas y monstruos. Buena música.

Los gráficos se han quedado anticuados. Efectos sonoros pobretones.

¿Para qué quieres virtuosismo gráfico en un juego de rol? ¡Pasa de complejos y disfruta! 8

Texto: G.P.-A.

SCREENFUN TRUCOS

La única revista con todos tus trucos

Pág. 40 **SOLUCION COMPLETA**

Estrategia cruel para PC

Dungeon Keeper 2 – Horny y las Damas de hierro te guían por el oscuro submundo para que derrotes al Bien con mucha clase y perversión.

Pág. 46 **2º PARTE DE LA GUIA**

Las enfermeras psicóticas de PSX

Silent Hill - Si has llegado hasta aquí con todas las vísceras en su sitio ¡ánimo!, estás a un paso de la victoria.

Pág. 54 **SACA PARTIDO AL...**

Exterminio de aliens en GB

R-Type DX- Te atacan por arriba, por abajo, por el frente... pero no importa: sigue nuestra guía ¡y triunfarás!

Pág. 50 **2ª PARTE DE LA GUÍA**

Conducción peligrosa en PSX

Driver - ¡Esto de trabajar para la mafia no es nada fácil! El final de la guía te permitirá pasearte por Nueva York y Los Angeles ¡y hasta te dará tiempo de fugarte a la playa con tu novia!

Pág. 44 **NINTENDO 64**

Quake 2
Rampage 2: Universal Tour
Star Wars: Rogue Squadron

Pág. 45 **GAMEBOY**

Prince of Persia
The Rugrats movie

Pág. 57 **PLAYSTATION**

Apocalypse
Need for Speed: Road Challenge
Silent Hill

Pág. 58 **PC**

Descent 3
Dungeon Keeper 2
Sim City 3.000
Sports Car GT

¡COLECCIONABLE!

Solución al completo

Dungeon Keeper 2

DRIVER Capítulo 2

SILENT HILL ¡Solución a los últimos puzzles!







Cómic: Rolf Boyke



TRUCOS POR CORREO

¿Tienes problemas con algún juego? ¿Te aburres porque no consigues pasar de nivel? ¿Estás totalmente desesperado?



Si no encuentras justo el truco que estás buscando, no te preocupes, nos escribes a SCREENFUN-TRUCOS POR CORREO apdo. de Correos 51.323, Madrid 28080 diciéndonos que necesitas saber y nosotros te mandamos la solución. A grandes males... ¡SCREENFUNTRUCOS!



¿Te gustaría ganar una Nintendo 64? Vale, es una pregunta retórica. Pues ya sabes, lo de siempre: postalita al canto, un par de líneas contándonos que te parece la revista, dos gotitas de suerte y ¡alehop! Tuya. Y por cierto te aconsejamos darte también una vueltecita por la página 74. SCREENFUN, ref.: Nintendo nº 5, apdo. de Correos 14.112, 28080 Madrid.

Dungeon Keeper 2

En el divertido juego de estrategia de Bullfrog te enfrentas con tus malvados monstruos contra héroes virtuosos. Recién salido de la cámara de tortura, te contamos todo lo necesario para el perfecto cuidado de las mazmorras.

¡A segar! Cuando Horny blande su guadaña ¡no vuelven a crecer las cabezas!

Los duendes llevan tiempo tocándose las narices y los trolls no salen del casino. Mientras, los héroes saquean tus mazmorras a placer y los monstruos te pierden el respeto. ¡Pues este cachondeo se va a acabar pero ya! A continuación te desvelamos las mejores estrategias de cada uno de los niveles del juego, así como los principios básicos para organizar un antro de perdición en condiciones.

1º - Calabozos de diseño

- Explora tu entorno: si las reservas de maná te lo permiten, hay que lanzar hechizos de *vista del mal* antes de ponerse a cavar y construir. Así evitarás perder tiempo cavando en direcciones aleatorias.
- Cuadrado, práctico y bueno: para conseguir la mejor productividad deberías construir áreas lo más cuadradas posible y proveerlas de puertas. En caso de apuro, recuerda que las salas de tesoros, dormitorios y comederos apenas tienen muebles, por tanto, son igualmente operativas si les das formas irregulares. ¡Prueba a construirlas en los pasillos!
- Empieza construyendo salas pequeñas para ahorrar dinero, pero cava suficiente espacio libre a su alrededor para ampliarlas más tarde. Lo ideal son solares de 5 x 5, pero edificando como si fuesen de 3 x 3. No todas las salas necesitan tanto espacio: tendrás que decidir cuáles son más importantes para ti.



Aunque no tengas dinero para edificar en un solar de 5X5, el espacio lo puedes aprovechar más tarde.

- Puedes destruir las *puertas de héroe* reclamando toda la zona circundante a ellas. Si en algún punto de esas zonas hay agua o piedra maciza, no podrás destruirlas. Solución: ¡siémbralas con trampas!



Horny pelea con entusiasmo y es casi imparable, pero consume más maná del que te puedes permitir.

2º - ¡Empieza la gresca!

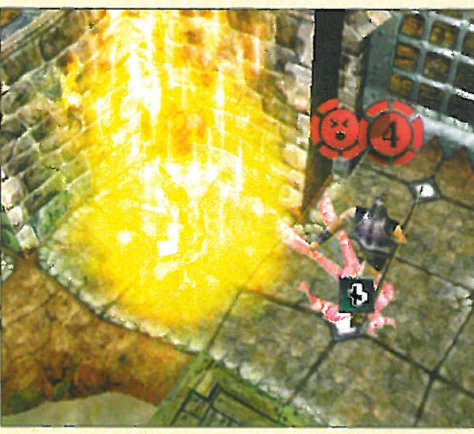
¡Malditos héroes! ¿Cómo se atreven a entrar en tus dominios? ¡Pues la codicia será su perdición! Con estas tácticas de guerrilla, tus criaturas los despacharán en un santiamén

- Envía un par de monstruos agresivos cuanto antes. A los trasgos y a los esqueletos les encanta este tipo de diversión. Las damas, con su sádica pasión por el dolor, son de las más rápidas buscando pelea. Una vez haya comenzado el cuerpo a cuerpo, dirígete al menú de magia y hostiga al enemigo con hechizos de *centella*. No hacen mucho daño, pero hacen caer al suelo a la víctima. Incluso los trasgos pueden acabar rápidamente con un Señor de la Tierra si está inmovilizado por rayos.



¡Lanza rayos sobre los héroes! Mientras tu víctima está tirada y ciega en el suelo, los esqueletos le darán una zurra al viejo estilo.

- Si la batalla se desarrolla en campo neutral o enemigo, no puedes utilizar rayos. Haz clic entonces con el hechizo *curativo* sobre los monstruos heridos. Si es necesario, usa el zoom para aumentar la perspectiva y apuntar mejor. Reserva tu maná para tus mejores lacayos. Un trasgo de nivel 1 es más fácil de sustituir que un caballero de nivel 4.
- Al soltar a los monstruos, deberías dejar una distancia de seguridad de un par de áreas en relación con el enemigo. Tus tropas quedan aturdidas durante un instante después de soltarlas (cuanto más pesado sea el monstruo, más tiempo tardará en levantarse). Pon a las unidades con armas de largo alcance, como los arqueros o los magos, detrás del ataque frontal. Este puede componerse de, por ejemplo, esqueletos y trasgos.
- Con el hechizo *chaquetero* te divertirás de lo lindo. En cuanto localices una incursión en tu territorio, puedes convertir a tu causa a un enemigo de tu elección para que ataque a sus compañeros. Si no lo matan ellos mismos, al menos quedará lo bastante debilitado como para que luego lo elimines sin mucha dificultad. ¡No le quites el ojo de encima! Estáte preparado para enviarle algunos monstruos en cuanto pase el efecto del conjuro.



Aunque tú eres el enfermero principal, recuerda que los magos bien entrenados también pueden hacer curaciones.

- En caso de desesperación puedes incluso llamar a Horny, aunque te advertimos que es una jugada muy cara en términos de maná. Solamente invocarlo ya te cuesta 100.000 puntos, y su presencia supone un continuo drenaje de tus suministros. Para maximizar el tiempo de estancia de Horny a tu servicio prueba a matar a unos cuantos de tus duendes (unas pocas bofetadas bastan), porque también ellos consumen maná. Recuerda también que, a mayor superficie reclamada, mayor será la generación de maná: si planeas invocar a Horny, procura dominar cuanto más terreno mejor.



Hechizo de posesión, en 1ª persona: ¡si quieres algo bien hecho, hazlo tú mismo!

- Siempre surgen situaciones en las que tienes que introducirte tú mismo en la acción. Tus subordinados son notablemente estúpidos cuando se trata de solventar problemas que involucren trampas y puertas. A la hora de pelear, un monstruo poseído gana un plus de eficiencia y puede utilizar habilidades especiales que sólo están disponibles en primera persona. Una buena estrategia es correr de espaldas mientras golpeas a tu perseguidor, ¡en especial si has poseído a una elfa y disparas flechas! La posesión también es útil para atacar directamente a magos y a monjes huidizos. Úsala en duendes para reclamar zonas u objetos importantes con rapidez.

3º - Del cerdo, todo se aprovecha

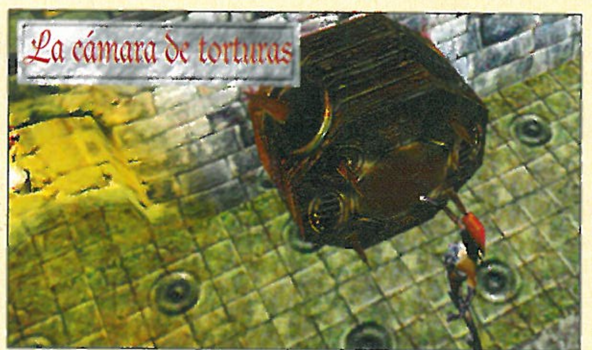
¡Cómo! ¿Que has vencido a una tropa de héroes impertinentes y te crees que ya has cumplido? ¡Para nada... esto no ha hecho más que comenzar! Existen muchos métodos de reciclaje con los que puedes aprovechar a los enemigos caídos, convirtiéndolos en fieles compañeros de batalla. Nunca se tiene suficiente personal voluntario. Echa algunos duendes sobre un héroe noqueado o muerto y lo arrastrarán a la sala correspondiente.

La oscura prisión

Es el método más simple y sencillo para transformar a tus enemigos. Después de un rato, los prisioneros se mueren de hambre y se convierten automáticamente en esqueletos. Los esqueletos resultan muy prácticos para cubrir las bajas de tu plantilla. Puedes utilizarlos como carne de cañón en un ataque frontal, distrayendo al enemigo mientras tus magos o elfos oscuros los bombardean con proyectiles. Estos huesudos soldados se esfuerzan mucho en la sala de entrenamiento y no necesitan lugar para dormir ni comida alguna.



Los héroes vencidos pueden resucitar como esqueletos animados.



Las víctimas de las torturas acaban siendo anexionadas a tus legiones.

La dolorosa cámara de torturas

Es una pena que un gigante de nivel 6 se transforme en un simple esqueleto. Mejor manténlo vivo y convencelo de que se una a tu bando. Para ello, coloca a tus mejores prisioneros en los aparatos de tortura. La conversión es más laboriosa que la transformación en esqueleto. Tienes que prolongar la agonía de tus víctimas reponiendo sus fuerzas mediante curas mágicas o dándoles pollos para que no mueran de hambre. Si sobreviven a los cuidados de las damas, terminarán por ceder en su resistencia y te jurarán lealtad. Si se mueren, siempre habrás obtenido algo de información a partir de sus gritos de dolor (revelando zonas oscuras del mapa, por ejemplo).

El frío cementerio

Vaya, hay un enemigo que ha muerto en combate y un tropel de moscas rondan su cadáver. No dejes que se pudra el cuerpo, ¡es material de primera! Si lo entierras en el cementerio, tal vez tengas suerte y se levante como un vampiro a tu servicio. Cuanto más poderoso sea el héroe fallecido, mayores son las posibilidades de que ocurra esto. Los vampiros son poderosos, pero cuida de no meterlos en el agua: para ellos es letal.



Un fétido vampiro surge, sediento de sangre, del tenebroso cementerio.



En el templo puedes cambiar dos demonios biliosos por un astuto pícaro.

El templo maléfico

El templo no sólo vale para que tus servidores recen y te proporcionen maná. También puedes sacrificar en él a dos criaturas para obtener otra distinta. Aquí tienes la tabla básica de trueques:

2 caballeros negros = 1 vampiro
2 vampiros = 1 demonio bilioso
2 demonios biliosos= 1 pícaro
2 pícaros= 1 salamandra
2 salamandras = 1 dama de hierro
2 damas de hierro = 1 esqueleto
2 esqueletos = 1 elfo oscuro
2 elfos oscuros = 1 troll
2 trolls = 1 mago
2 magos = 1 trasgo

Cuando hayas edificado un templo en un área de 5 x 5, los ángeles tenebrosos acudirán a tu lado. Son, con mucho, los luchadores más peligrosos y temibles de tu ejercito, con la única excepción de Horny. ¡Nunca intentes sacrificarlos!

La dama de hierro espera ansiosa a sus invitados en la cámara de tortura.

Consejos avanzados

- Para defender el corazón de la mazmorra, lo mejor es bloquear los accesos al mismo con puertas mágicas. ¡Sólo pueden destruirlas con ataques mágicos! Otra alternativa es usar puertas secretas, pero asegúrate de echarles el candado para que tus criaturas no las descubran abriéndolas por error. No cuentes con tus monstruos para que te defiendan cuando están durmiendo o combatiendo lejos de tu mazmorra. Para eso están las trampas.
- Las trampas *centinela* (cañones) no son muy efectivas si las pueden destruir fácilmente. Pon delante otra trampa *(Roca rodante* o *Clavo* van bien) o una barricada para protegerlas.
- Construye la sala del casino cerca de la del tesoro, así las ganancias llegarán más rápido. A veces hay un monstruo que gana el premio gordo *(jackpot)*: si ves que ocurre esto, llévatelo a la tesorería y dale de guantazos hasta que devuelva el dinero. Procura que otros monstruos no vean tu ruin acción (cierra con llave las puertas de la sala si hace falta).
- Construye la prisión, la cámara de tortura y el cementerio próximos entre sí. Así puedes enviar prisioneros a la tortura cómodamente. Si alguno muere a manos de las damas, su cadaver será trasladado al cementerio con rapidez.
- El conjuro *pollo* es caro: úsalo sólo en criaturas de alto nivel. Recuerda que tiene que haber monstruos cerca para que se coman al infortunado gallináceo.
- El templo atrae como máximo a dos ángeles. Construye otro (también de 5X5) para poder tener más en tu ejercito.
- Cuando pongas dos criaturas en el foso de combate, procura que las dos tengan el mismo nivel de experiencia.
- Hay un límite al número de servidores que puedes controlar en un momento dado. Expulsa de tu mazmorra a los más débiles o menos experimentados para que aparezcan monstruos nuevos. Coge al futuro exiliado y suéltalo encima de un portal.
- Las puertas pueden destruirse cavando en el muro que las soporta.
- Una sala de entrenamiento de 1X3 es suficiente para entrenar criaturas con ataques a distancia.

¿Has visto lo fácil que es ser malo en *Dungeon Keeper 2*? Ahora pasa la página para dar un breve repaso a cada uno de los niveles del juego de campaña.

Texto: Heinrich Lenhardt. Información adicional: DracoGriffin.

Nivel 1:
'Grito de guerra' - Villafeliz

En el norte hay suficiente oro para construir. Lord Antonius es débil, le vencerás fácilmente con apenas unos cuantos trasgos. ¡Un comienzo prometedor!

Nivel 2:
'Encantamientos' -Sin-Son

Tus hechiceros investigan nuevos conjuros en la biblioteca. Para cuando llegue la confrontación con Lord Darius deberías asegurarte de que dispones de unas reservas de maná completas. Combina los ataques de los trasgos, apoyados por magos, con un bombardeo de rayos... ¡lo reducirás a cenizas!

Nivel 3:
'Codicia' - Destartalado

Coloca trampas *centinela* (cañones) al final de los corredores que conduzcan al agua. Entrena bien antes de cavar la veta de oro que conduce a Lord Avaricious y tus chicos no tendrán problemas para despacharlo.

Nivel 4:
'Francotirador'-Arboleda Oscura

En el norte hay oro, enemigos y un puesto de guardia que debes reclamar. Esta sala atraerá elfos oscuros a tus fuerzas. Usa el hechizo de *posesión* en uno de ellos y elimina al guardián de la puerta desde una distancia de seguridad. Para hacer esto, aprovecha el modo francotirador con la tecla **[Insert]**. En todo caso, apuntar es fácil: cuando el objetivo se ilumine, sabrás que tu flecha dará en el blanco.

Nivel 5:
'Miedo' - Sombra del Olmo

La clave para entrar en la guarida de Lord Constantino es reclamar la prisión que hay al sur. Derrota a unos cuantos héroes y los duendes los encerrarán allí para que sus esqueletos engrosen tus filas. Al ser inmunes a las trampas de miedo, puedes poseer a uno de ellos y destruirlas fácilmente. ¡Pero cuidado con los cañones!

Nivel 6b:
'Derrota Aplastante' - Agua dulce

Aquí se trata de maximizar el uso de tu prisión y sala de torturas. En cuanto te hayas montado un ejército de esqueletos aceptable,procede a trasladar presos a la sala de torturas y localizarás la puerta de héroes.

Nivel 7:
'Cavernas' - Ascua Brillante

Si quieres que tus cobardes siervos se atrevan a luchar con los gigantes más poderosos, tendrás que ayudarles con hechizos de *centella* que los manden al suelo. Cuida a tus salamandras; son criaturas muy agresivas, y no huirán a primera vista. Dales todo el apoyo que puedas cuando traben combate con los gigantes.

Nivel 8:
'Secuelas' - Chascadragón

Aquí andarás corto de dinero. Al oeste hay una sala con tesoro para reclamar. Con ese dinero construye puentes para alcanzar otras zonas. Utiliza sólo los de piedra cuando sea necesario. Al este hallarás una trampa de miedo que protege la zona más rica, ¡con un casino incluido! Cuando Lord Titus huya, prepárate para su regreso amasando un buen ejercito.

Nivel 9:
'Emboscada' - Corriente Plateada

No es necesario (ni conveniente), que trates de conquistar todos los puestos de héroe antes de que se acabe el límite de tiempo. Será mejor que dediques tus esfuerzos a recibir el ataque de Lord Voss. Con las reservas de maná a tope no habrá problemas.

Nivel 10:
'Estrépito' - Canción de madera

Un nivel difícil que se puede pasar de dos formas. En cuanto entres en la zona norte te atacará una horda de héroes: estáte preparado para esa amenaza. Una vez roto el cerco, prueba a hacer una incursión relámpago en la fortaleza del guardián a través del comedero. Si te das prisa, puedes ganar antes de que se produzca el ataque masivo de héroes a tu territorio.

La alternativa es concentrarte en una sólida defensa, a base de trampas de *centinela* (cañones). Cuando lleguen los héroes, las trampas les debilitarán lo suficiente como para que tus monstruos sean capaces de rechazar el ataque. Lámete las heridas y reconstruye tu maltrecho ejército. Acaba el nivel con un asalto masivo contra el guardián enemigo.

Nivel 11a:
'Carnicería' - Valle Chispeante

Aquí no te puedes andar con tonterías. Tienes que ir rápido y no apoltronarte confiando en tus defensas. Piensa que el peligro no es que haya muchos guardianes, sino que uno de ellos conquiste a los otros antes que tú y se quede con sus recursos.

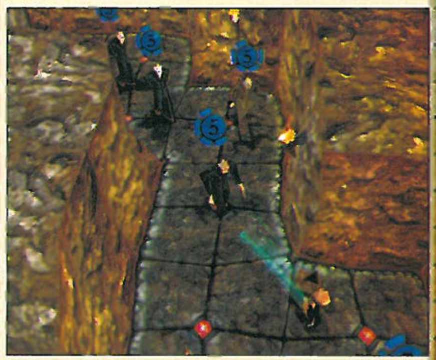
Nivel 12:
'Hurgar en la Basura'-Claro Dorado

Cava y encuentra rápido a los esqueletos para defenderte del primer ataque. Reclama después el cementerio y consigue vampiros. Entrénalos y sigue cavando hacia el este para conseguir oro y esqueletos.

Nivel 13:
'Conversión' - Abrigo

El calabozo rival no está bien defendido, así que con un ataque concentrado debería bastar, ¡pero necesitas ganar tiempo para prepararlo! Antes habrá que conquistar a los monjes y su bien defendido monasterio. El auténtico peligro son los vampiros del guardián enemigo. Cuando tus duendes caven hacia el este, prepárate para encontrarte con una horda.

Ni siquiera los monjes conversos serán capaces de derrotar ellos solos a los poderosos chupasangres: son demasiados. Tendrás que atraerlos a trampas que los debiliten y luego rematarlos con los monjes antes de que alcancen el corazón de tu mazmorra.



El baile de los vampiros en el nivel 13: el inteligente duende corre a ponerse a salvo y vive un poco más.

Nivel 14:
'Siega' - Melocotonero

Necesitarás a Horny para salir victorioso de este nivel. Espera a tener maná a tope, invócalo y luego lánzate al asalto de las fosas de maná. Horny aniquilará la oposición que encuentres. Si se te va por falta de maná, tendrás que esperar a recuperar maná suficiente para invocarlo. Trata de llamarlo lo más cerca posible de los enemigos, porque si se esfuma antes de que los liquide a todos estarás en problemas.

Nivel 15a:
'Cruzada' - Aleteo Brillante

En este nivel no hay portales que reclamar, así que tendrás que reclutar a tu armada. Excava al sur y te toparás con unos calabozos con caballeros negros, que se pondrán a tu servicio. Necesitarás a Horny para liberarlos, así que es buena idea buscar primero la fosa de maná que hay al este. Construye la cámara de torturas y convierte a los prisioneros que vayas consiguiendo con la ayuda de los caballeros negros.

Nivel 16:
'Arrastrarse' - Torreón de Piedra

Aquí de lo que se trata es de ser sigiloso y no dejar que te descubran. Al norte tienes una puerta. Cava a cada lado y hallarás vetas de oro. Usa el espacio para el dormitorio y el comedero. Abre la puerta para llegar a un recinto con lava. Cava sólo en los muros que tienen un escudo colgado y reclama los talleres. Sigue cavando por los bordes, hacia el este, y vete expandiendo. Ahora para edificar puentes de piedra, que te darán acceso a las vetas de oro. Haz agujeros hasta las prisiones, libera a los monstruos y tápalos luego con puertas secretas. Ciérralas para evitar que las traspasen los duendes por accidente. En cuanto hayas conquistado el foso de maná del oeste, Horny te será de mucha ayuda.

Nivel 17:
'Angelical' - Santuario de la Luna

Aquí hay espacio y oro de sobra, pero también dos peligrosos guardianes y héroes poderosos. Al este y al oeste hay portales. Excava en dirección norte cuando estés preparado para tomar el templo. Luego tendrás que derrotar a 20 héroes para atraer a los ángeles.

Nivel 18:
'Hermandad' - Flor de Cereza

No es buena idea atacar al guardián principal directamente. Sus hijos vendrán en su ayuda y no te dejarán ninguna oportunidad de defenderte. Mejor empieza ocupando sus mazmorras, al este y al oeste. Después dispondrás de suficiente maná y fuentes de oro para planear el gran ataque. Prepárate para un combate largo y cruento. Lo mejor es enviar pequeños comandos de monstruos bien entrenados, a los que debes apoyar con curas mágicas. Así sacarás el máximo partido de tus criaturas. Piensa que un grupo demasiado grande es más difícil de supervisar que uno pequeño.

Los duendes son muy laboriosos ¡pero un bofetón de vez en cuando no les viene mal!

Nivel 19: 'Intercepción' - Bombón de Licor

Aléjate del sur por el momento. Para encontrar oro, dirígete al norte, donde también hay algunos enemigos y un mapa del nivel al completo. Te será muy útil para localizar a los tres príncipes. Es muy complicado atrapar a estos jóvenes nobles: en cuanto coges a uno, los otros dos salen corriendo. Prueba a construir puentes de piedra sobre la lava y espera a que se aventuren por ellos. Entonces vende el principio y el final de los puentes para dejarlos encerrados. Tan pronto como tengas a dos de ellos aislados, ya puedes capturar tranquilamente al tercero. Tortúralo y haz lo mismo con sus hermanos, uno detrás de otro. Para ayudarte en las batallas de este nivel, cava al oeste del corazón de la mazmorra. Allí encontrarás un poderosísimo caballero negro de nivel diez. ¡Qué estupenda ayuda!

Nivel 20: 'Regicidio' - El Corazón del Reino

Las numerosas puertas de héroes son un chorro continuo de problemas. Tendrás que destruir las que puedas, o rodearlas de trampas.

Entra al castillo del rey por el noroeste, pero recuerda que, hasta que no elimines las trampas, tus duendes no podrán avanzar.

Hasta el enfrentamiento final, todo irá sobre ruedas. Provoca a los guardaespaldas (¡de nivel diez!) para que salgan a campo abierto, pero procura sacarlos de uno a uno. Cura a tus monstruos sin parar, o no sobrevivirán. Cuando el Rey haya caído, tendrás que enfrentarte a un último obstáculo: los caballeros dorados. Espera a que tus reservas de maná estén a tope e invoca a Horny, que se ocupará en poco tiempo de ellos.



Horny blande su guadaña y destruye a los caballeros invencibles. Olvídate de las trampas: son inmunes a todas ellas.

Los niveles ocultos

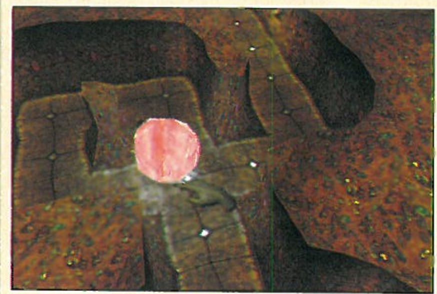
En *Dungeon Keeper 2* hay cinco misiones de bonus ocultas. Los diseñadores han inventado algunas actividades originales, que se salen de la línea habitual seguida en la trama del Dungeon. Para activar estos niveles especiales tienes que dar con determinados extras, aquí te explicamos donde y cómo encontrarlos.

Nivel oculto 1: Golf



El círculo amarillo marca el lugar del 5º nivel donde está este nivel oculto.

Puedes abrir el primer nivel oculto durante la quinta misión, que te ofrecerá una partidita al golf para que descanses de tus maldades cotidianas. Las pelotas de golf son rocas que lanzas a base de golpecitos (pulsando el botón derecho del ratón). Tienes que cambiar la perspectiva de la cámara rápidamente para poder dirigir el pedrusco en la dirección deseada.



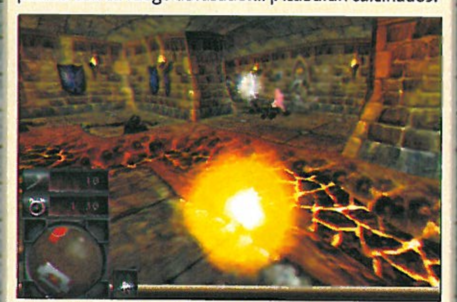
Dale un buen toque a la pelota de golf pedregosa para enviarla a directamente dentro del agujero.

Nivel oculto 2: Tiro al blanco



El círculo amarillo marca el lugar del 7º nivèl donde está este nivel oculto.

Gracias a unas bolas de fuego certeras arrasarás en la atracción de tiro al blanco de los héroes. Pon atención a los ruidos de las flechas y misiles de fuego que van contra ti. Concentra tus energías en esquivar los ataques y en mantener siempre una buena distancia con el enemigo. Dispara de vez en cuando, bombardeándoles sin piedad con tu fuego abrasador... ¡Acabarán calcinados!



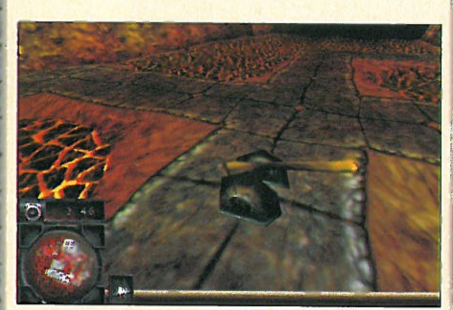
Diversión en el tiro al blanco: apunta a un héroe con el ratón y ¡dispárale un proyectil llameante!

Nivel oculto 3: Laberinto



El círculo amarillo marca el lugar del 10º nivel donde está este nivel oculto.

En la misión 10 ganarás la entrada al laberinto. Tienes que encontrar el camino de vuelta a casa con un ángel negro. Si un callejón de lava sin salida amenaza tu vida, será que se te ha olvidado accionar un interruptor. Pasa de los héroes que se ven a lo lejos, ¡pero ten cuidado con las trampas que surgirán en el camino!



Vuelve a casa, angelito: con paciencia y accionando el interruptor correcto saldrás vivo del laberinto.

Nivel oculto 4: Bowling

Puedes acceder a la sala de bolos a través de un extra de la misión 13. Debes volver a poner en práctica tu habilidad para lanzar la bola de piedra, como en la partida de golf. En vez de bolos, lo que derribas son enanos.

Necesitarás mucha precisión a la hora de lanzar las rocas para que no se hundan sin remedio en la lava.



El circulo amarillo marca el lugar del 13º nivel con el nivel oculto.



¡Cuidado que la bola no caiga a la lava! Es de piedra ¡pero arde como yesca!

Nivel oculto 5: Invasión de Duendes

En la noche del 12 al 13, una pequeña bola sobrevuela el plano de nivel. Este fenómeno sólo lo podrán ver los maestros de las mazmorras que hayan cumplido con éxito el resto de las misiones. Se trata de una invasión de duendes, de la que deberás defenderte tomando posesión de una salamandra. Navega rápidamente por todas las salas de tus mazmorras para poder eliminar a todos los duendes. ¡Son una auténtica plaga!



En la noche del 12 al 13 de cada mes aparece el 5º nivel oculto



La salamandra es capaz de liquidar a cualquier duende impertinente que se cruce en su camino.

Texto: Heinrich Lenhardt.

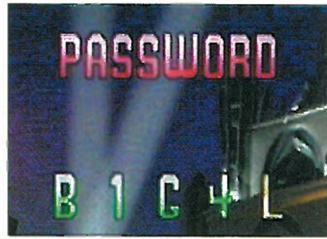
Rampage 2 Universal Tour

Los siguientes códigos se introducen como contraseñas (password):



Contraseñas

George: **SM14N**	Ralph: **LVPVS**
Lizzy: **S4VRS**	Myukus: **NoT3T**
Myukus perfecto: **B1G4L**	Nubus: **SRY3D**
Menú trucos **BVGGY**	



B1G4L: *este inocente código...*




...convierte al misterioso Myukus...

...en un alien todavía más peligroso!



...con sus habilidades al máximo, Myukus trepa rápido a los edificios y, una vez arriba, la emprende contra los helicópteros.

Star Wars: Rogue Squadron

Dentro del **menú de códigos**, introduce.

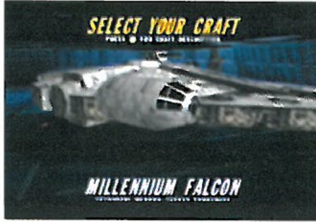
Cheats

- Nave Millennium Falcon: **FARMBOY**
- Nave Naboo Starfighter: **HALIFAX!** luego **!YNGWIE!**
- Pilotar AT-ST: **CHICKEN**
- Cambiar V-Wing por un coche: **KOELSCH**
- Vidas ilimitadas: **IGIVEUP**
- Ver secuencias intermedias: **DIRECTOR**
- Elección de nivel: **DEADDACK**
- Cambiar la cara de Luke: **HARDROCK**
- Radar mejorado: las naves que vuelan más alto que tú se ven más claras y las que vuelan bajo, más oscuras: **RADAR**
- Elección de música: **MAESTRO**
- Interceptor TIE: **FARMBOY**, después **TIEDUP**

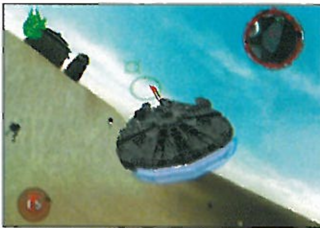


Rampage 2 Universal Tour: *La diversión de destruirlo todo pierde pronto todo su encanto, ¿será por eso que ponen estos caretos?*

FARMBOY: *este simple truco...*




...convierte en realidad el sueño de todos los fans de Star Wars: puedes pilotar la alucinante nave de Han Solo...



... ¡el Halcón Milenario! El Imperio tendrá que mandar más naves a la batalla, ¡si no, esto va a ser demasiado fácil!



MAESTRO: *para escuchar todas las canciones durante el show de las naves.*

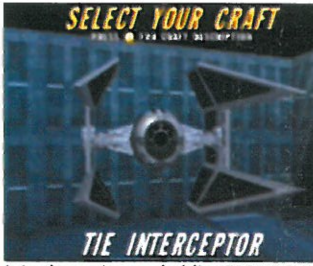
CHICKEN: *en el anterior* Shadows of the Empire *podías pilotar el AT-ST. Gracias a los trucos ¡aquí no podía ser menos!*



DEADDACK: *desde ahora puedes elegir todos los niveles de bonus sin necesidad de ganártelos durante el juego...*



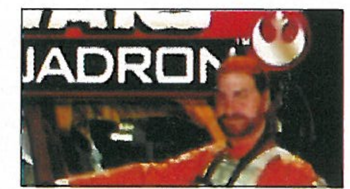
... y meterte de lleno en La batalla de Hoth *(que era una de las mejores partes de su antecesor,* Shadows of the Empire*).*



Introduce primero el código **FARMBOY** *para activar el Halcón Milenario y después* **TIEDUP**. *Escoge el Halcón en el hangar, empuja el stick analógico hacia arriba (A), aparecerá el TIE Interceptor y podrás meterte en el papel de los malos!*



Doble contraseña: primero **HALIFAX!**, *y luego* **!YNGWIE!** *Ya tienes nave nueva.*



HARDROCK: *introduce el código y pon en marcha un nuevo juego. Cuando vuelvas al menú principal, verás que a Luke nos lo han cambiado por este sujeto barbudo.*

Quake II

Recuerda que, en todas las contraseñas, los 'o' se refieren al número cero y no a la letra 'O'.

Contraseñas

Cambiar colores:
S3TC ooLC oLoRS???

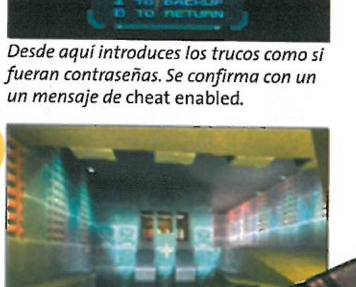
Disparos infinitos en multiplayer:
S3T1 NF13S HoTS

Baja gravedad en multiplayer:
S3TL oWGR V1TY ????

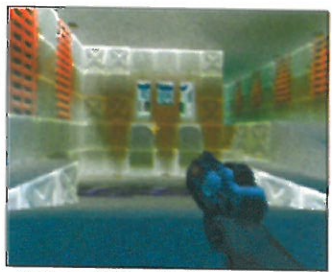
Modo misión
FBBC VBBB FBBC VBF7

NIVEL	CONTRASEÑA
2	PGBG VF6B MoBH X3CF
3	1KLS DN5H 7NBF DWRQ
4	2KLR SDRY ?VV4 YQ8X
5	VK3T 7LFC 94B7 D3R3
6	WK3H QNBW NLV5 XGL3
7	TK7P 6LLP KWGY XD4V
8	SToN QPX4 2WGY JXTS
9	R??P 7NY4 2WGX 99TX
10	Q??K BBBV NBQ1 7GCV
11	P64? ZM5B ?BMo 5YH6
12	N664 SQ63 XB?K B7LF
13	M682 M7QT 1215 8o98
14	L669 H8MD G8XB JNYV
15	K681 X8CL Ho1K 1PF5
16	J6?o BT5M NRZ2 QXLL
17	H6?o XXFW PHV1 77P4
18	G6?9 GYMK RWNK SMSL
19	F6Y3 WXQK CHDo 8K4D
FINAL	F6o? VQCH ?BHF DQQL

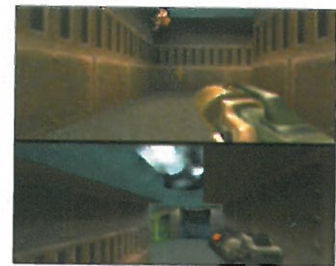
Desde aquí introduces los trucos como si fueran contraseñas. Se confirma con un un mensaje de cheat enabled.



Éste es el aspecto que tendría la pantalla de juego normal...



...pero con **S3TC ooLC oLoRS???** *la paleta de colores se altera, ofreciéndote texturas alternativas en todos los niveles.*



Con **S3TL oWGR V1TY ????** *Los duelos de multiplayer tienen otra dimensión con la gravedad reducida. ¡Es la fiesta del salto!*

FBBC VBBB FBBC VBF7 *En el modo misión tendrás que eliminar a todos los enemigos en un tiempo determinado.*



S3T1 NF13S HoTS *Si os gusta apretar el gatillo a placer, éste os permitirá emular a los gatilleros de las películas de John Woo.*

Los campeones del Quake 2 en PC saltan ahora a la Nintendo 64, tan agresivos como siempre ¡Empieza el torneo deathmatch de cuatro jugadores!



En la película de los Rugrats, estos gamberretes se desplazan sobre cuatro ruedas ¡y en el juego también!

Prince of Persia

Passcodes

Nivel 2: 06769075	Nivel 9: 68813685
Nivel 3: 28611065	Nivel 10: 01414654
Nivel 4: 92117015	Nivel 11: 32710744
Nivel 5: 87019105	Nivel 12: 26614774
Nivel 6: 46308135	Final Battle: 98119464
Nivel 8: 70914195	Happy End: 89012414



El poderoso y malvado gran visir Jaffar se ha apoderado de la bella hija del Sultán ¿Dejarás que se salga con la suya?



¡Por supuesto que no! Pero cuando surgen problemas infranqueables...

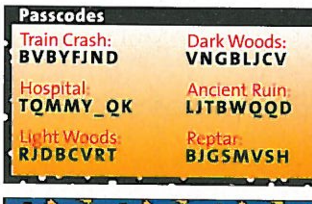


89012414: *nuestro héroe hace magia...*



... ¡y llega directamente al final!

The Rugrats Movie



Passcodes

Train Crash: BVBYFJND	Dark Woods: VNGBLJCV
Hospital: TOMMY_QK	Ancient Ruin: LJTBWQQD
Light Woods: RJDBCVRT	Reptar: BJGSMVSH



Con estos pequeños monstruos lo fliparás en colores (Game Boy Color)...



... ¡y también en blanco y negro! Con la clave mostrada...



... aparecerás en el bosque oscuro...



... y vivirás emocionantes aventuras. ¡Nada mejor que una consola de bolsillo para las andanzas de estos mini héroes!



Tal y como prometimos en el capítulo anterior, esta guía te ayudará a orientarte en el juego sin chafarte las sorpresas y los sustos. ¡Para mayor emoción, te recomendamos que apagues la radio!

Harry parece un tipo sensible y atento, pero no duda en abandonar a la pobre Lisa a su suerte. La búsqueda de su hija es prioritaria para él. ¿Qué habrías hecho tú en su lugar?

El hospital del terror

Para llegar a la iglesia tendrás que pasar primero por la casa de K. Gordon. No te será difícil llegar a ella si la marcaste en el mapa (¿te acordaste de comprobar su dirección en la recepción de la escuela, verdad?).

Entra en la casa con la llave, hazte con la munición y sal por la puerta de atrás, dirigiéndote hasta la iglesia. Hay un *save point* en casa de Gordon, pero puedes prescindir de él (encontrarás otro en la iglesia). Una vez allí, no vayas a olvidarte de coger la llave que está encima del altar. Te servirá para bajar el puente levadizo que te da acceso a la zona centro de Silent Hill.

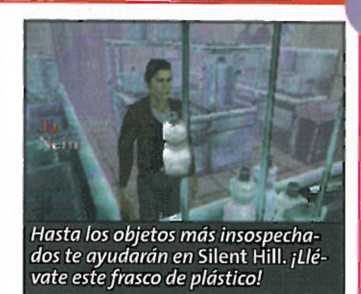
● Antes de ir al puente levadizo puedes inspeccionar algunos edificios. La gasolinera y el camión de la calle Ellroy son buenos puntos de aprovisionamiento. También encontrarás algunas cosas útiles en las escalinatas laterales del puente.

Ve al segundo piso de la torre de control y utiliza la llave que cogiste en la iglesia. Coge el mapa de la zona central que está encima de una silla.

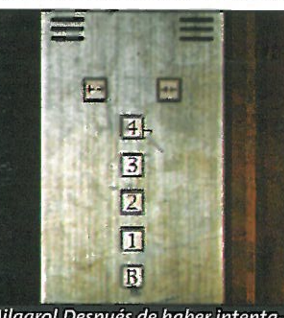


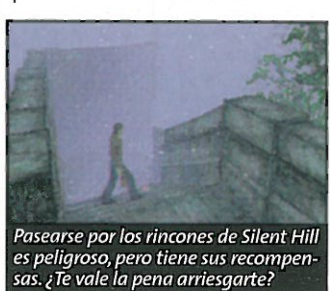
● Una vez en el hospital, lo primero es hacerse con el mapa. Está al otro lado del mostrador que separa la **sala de espera** (1) de la **recepción** (2). Allí hay un *save point* accesible desde la sala de espera, pero para alcanzar el mapa hay que dar un rodeo por la sala de análisis.

● Aunque muchas habitaciones están cerradas con llave, en otras encontrarás el plano del sótano —**despacho del doctor** (3)— y la llave del mismo —**sala de conferencias** (4)—. En la **cocina** (5) conseguirás el frasco de plástico. Llénalo con el extraño líquido de la **oficina del director** (6) (si es que quieres sacar los finales *good+* o *bad+)*.
En el sótano, al que accedes por las escaleras, activa el **generador** (7). Esto proporciona electricidad para usar el ascensor. Vete a los pisos segundo y tercero. No podrás acceder a ellos por culpa de las puertas trabadas. Pero tranquilo: una vez hecho esto, el ascensor te depara una sorpresa: ¡ha aparecido un botón para ir al 4º piso del hospital! Ve allí y utiliza las escaleras para bajar al tercer piso (transformado).


Hasta los objetos más insospechados te ayudarán en Silent Hill. ¡Llévate este frasco de plástico!

● En la **H.302** hay un *save point*. Ahora hazte con las cuatro piedras de colores: azul/tortuga —**WC masculinos** (8)— amarilla/gato (**H.306**) roja/reina —1ª planta, en la **oficina del director** (6) donde hay otro *save point*— y verde/sombrerero (2ª planta, en **H.204**). Para coger esta última, usa el paquete de sangre del **almacén** de la 3ª planta (9).

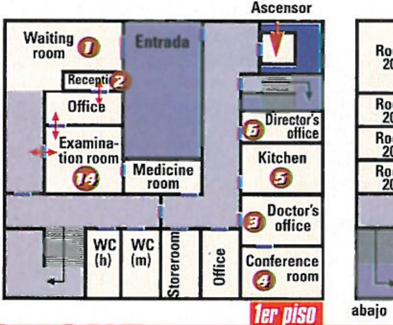

¡Milagro! Después de haber intentado entrar en el segundo y tercer piso, ¡aparece de repente otro botón para subir al cuarto!

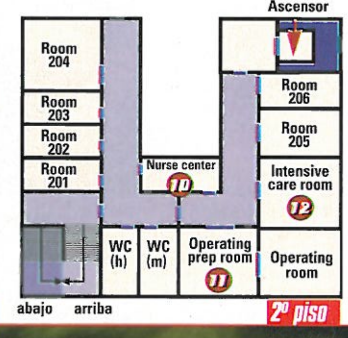

Pasearse por los rincones de Silent Hill es peligroso, pero tiene sus recompensas. ¿Te vale la pena arriesgarte?

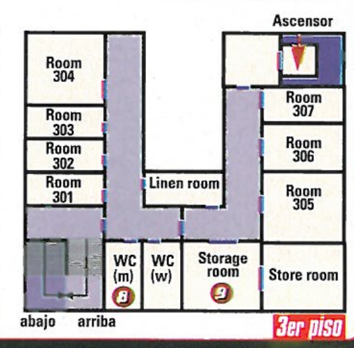

En la recepción hay un save point y un mapa de todo el hospital. Pero para poder acceder al segundo tendrás que dar un pequeño rodeo.

Planos del hospital

N
Ascensor
Morgue
Generator room 7
Storeroom 13
Boiler room
Sótano







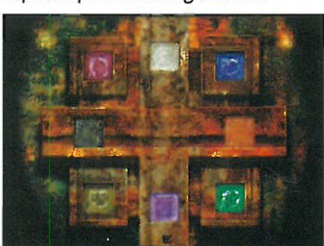
SILENT HILL

● Cuando estés en la 2ª planta, aprovecha para coger el encendedor de la **H.201**. Cuando lo tengas todo, dirígete a la **sala de enfermería** (10). Allí hay una puerta con cuatro orificios en los que se meten las piedras de colores. No obstante, para que la puerta se abra hay que introducirlos en un patrón concreto. El poema de la pared te dará una pista. Si no eres capaz de resolverlo tú solo, mira la foto adjunta para saber el orden exacto.
Una vez abierta tendrás acceso a una nueva zona del segundo piso. Busca la llave del sótano en la **antesala de operaciones** (11). Después ve a la sala de **cuidados intensivos** (12) y coge la botella de alcohol desinfectante. Ahora ve al ascensor. ¡Es hora de bajar al sótano! En la habitación del **generador** (7) hay un martillo de emergencia. Te será muy útil para ahorrar munición, y uno de sus golpes es mucho más efectivo que un tiro de pistola. Lo malo es que es lento y difícil de manejar: ¡practica primero dando golpes al aire! Ahora vete al **almacén** (13) del sótano. Un armario bloquea un acceso secreto. Ponte a su lado y presiona el botón ⊗. Recuerda el procedimiento, porque deberás usarlo más adelante.


Un misterioso ser tentacular te impide acercarte a la piedra azul. Tírale la bolsa de sangre para distraerlo.

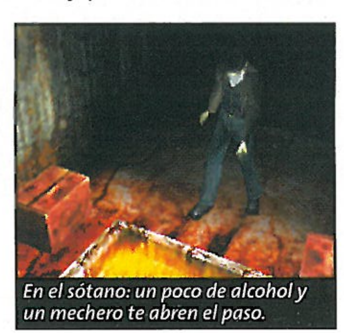
● En la cámara secreta hay una rejilla en el suelo, pero no podrás abrirla por culpa de la enredadera. Rocíala con el alcohol desinfectante y préndele fuego con el mechero. Baja y sigue el corredor. Al final del mismo verás que no hay salida, pero si retrocedes un poco encontrarás un puerta lateral (tendrás que afinar la vista, está un poco escondida) ¡hala, para dentro sin miedo!

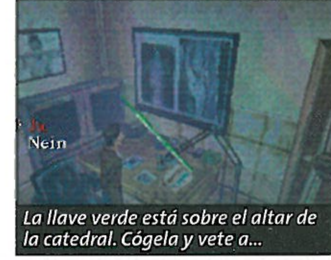
La nueva zona secreta no tiene mapa, pero es sencilla. Explora las habitaciones y no te vayas hasta que no tengas en tu poder la cinta de vídeo y la llave de la **sala de análisis** (14). Puedes ver la cinta en el vídeo de la **H.302**, pero no esperes que te aclare gran cosa.


Un poema te indica el orden: arriba a la derecha, azul; debajo, verde. La piedra roja va arriba a la izda.

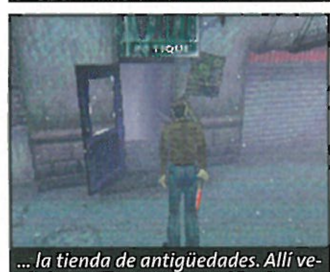
● Ya habrás adivinado dónde debes ir ahora: la **sala de análisis** (14), en la que concluye el primer escenario del hospital, ¡y el argumento se complica!
Te habrán dicho que debes visitar *la otra iglesia*. Toma la llave verde que habrán dejado sobre la mesa y sal a la calle. Debes llegar a la tienda de antigüedades. Mira nuestro mapa: está señalada con una flecha roja.
● ¿Has llegado ya a la tienda de antigüedades? ¡Excelente! Baja las escaleras y abre la puerta con la llave. Dentro verás un armario: ¿te acuerdas del que había en el hospital, en el almacén del sótano? Pues aplícate el cuento y empújalo hasta encontrar el agujero en la pared. Recorre todo el pasillo hasta que llegues a una especie de capilla misteriosa. Toma el hacha (es parecida a la barra de hierro y el martillo, pero te permite caminar mientras la usas), examina el altar y vete de aquí. Salva el juego en el *save point* de la tienda de antigüedades antes de salir. Ahora estás en esa extraña dimensión alternativa que ya visitaste en el colegio y en el hospital. Aunque tu próximo destino es nuevamente el hospital, para llegar a él hay que cruzar el centro comercial.


Podrás empujar algunos muebles (aquí: el almacén del hospital alternativo). ¡Busca ralladuras sospechosas en el suelo para encontrarlos!

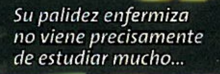

En el sótano: un poco de alcohol y un mechero te abren el paso.



La llave verde está sobre el altar de la catedral. Cógela y vete a...


... la tienda de antigüedades. Allí verás la capilla siniestra y el hacha.

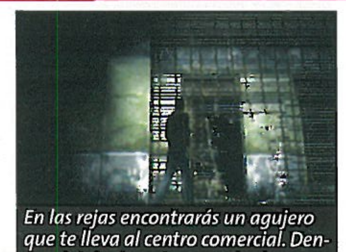
● El centro comercial *(town center)* está chapado, pero puedes entrar por un agujero en la reja. Corre por la calle Simmons en dirección sur, pegado al lado este, y la encontrarás. Una vez dentro, sube por las escaleras. Explora el piso de arriba y no tardarás en vértelas con un peligroso enemigo. Sólo tienes que preocuparte por el veneno que escupe cada vez que emerge. Lo mejor es que le esperes quieto, conservando la calma. Cuando oigas un rugido, échate a un lado o corre. Así esquivarás su escupitajo. Utiliza el giro rápido para encararte con él (pulsa los dos botones de desplazamiento lateral a la vez) y dispara. Si ves que no te da tiempo para darle antes de que vuelva a sumergirse en la tierra, trata de esperarle en la zona central, donde no hay arena. Eso te hará ganar unos valiosos segundos. Cuando el monstruo se haga un ovillo en el suelo, deja de disparar y espera a que se marche. Abrirá un agujero en la pared por el que podrás salir. Antes de irte del recinto, busca el rifle de caza.



Su palidez enfermiza no viene precisamente de estudiar mucho...

El regreso del monstruo

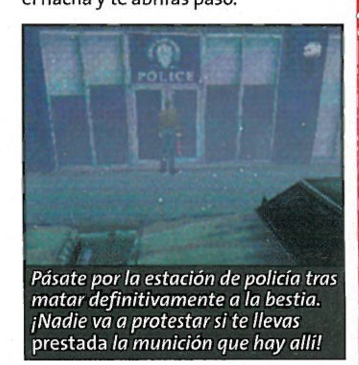
Ahora ya puedes llegar al hospital. Algunas calles están bloqueadas, así que toma la siguiente ruta: vete calle abajo (sur) hasta Sagan St., luego toma esta calle en dirección oeste, y por último vete al sur por Crichton St. No deberías tener muchos problemas para encontrar el hospital, pero el camino está sembrado de bestiezuelas que tratarán de hacerte perder munición. ¡Corre!

● Una vez en el hospital vete a la **sala de análisis** (14). Desde aquí, te informarán de que tu siguiente destino son las alcantarillas. Antes de poder llegar a ellas tienes que abandonar la *dimensión alternativa* de horror en la que estás ahora. Es conveniente que salves el juego para lo que viene a continuación. Sal del hospital y verás unas escaleras. No hay otro camino posible, así que súbelas.


En las rejas encontrarás un agujero que te lleva al centro comercial. Dentro vivirás situaciones turbadoras.

● ¿Te acuerdas del monstruo que venciste antes, el que huyó después de hacerse un ovillo? Bien, pues ha regresado. Y esta vez es más poderoso. Es un buen momento para estrenar el flamante rifle de caza que conseguiste en el centro comercial. Para vencerle, aprovéchate de su estupidez y poca movilidad. Recuerda que el bicho, una vez que te localiza y empieza a dirigirse hacia ti, continuará moviendose en esa dirección aunque te vayas a corriendo a otro sitio. Haz eso, detente, gira (a ser posible con el giro rápido que utilizaste en el enfrentamiento del centro comercial) y dispara todo lo que puedas, hasta que vuelva a localizarte. Repite este patrón y no tardarás en liquidarlo, ¡pero ojo con las nubecillas de gas venenoso que escupe de vez en cuando!
Tras este duelo es buena idea regresar al hospital y salvar el juego. Todo ha vuelto a la *normalidad* y es tu ocasión para explorar la zona a fondo. El mejor sitio al que puedes ir es la estación de policía que hay en Crichton St., ya que seguramente andarás corto de munición. Luego encamínate al puente y regresa a la parte antigua de Silent Hill.

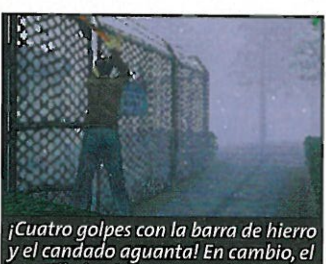
Aparecerás directamente frente al acceso al sistema de alcantarillas. Un candado oxidado te impide el acceso al interior. Golpéalo con el martillo o con el hacha y te abrirás paso.



Pásate por la estación de policía tras matar definitivamente a la bestia. ¡Nadie va a protestar si te llevas prestada la munición que hay allí!

Alcantarillas

Si ya estás en las alcantarillas, olvídate de tu radio. Aquí no funciona. Extraños seres pululan por este lugar. Escucha atentamente y podrás detectarlos. El martillo es excelente para acabar con ellos, pero para matar a las cucarachas gigantes es mejor el golpe doble de la barra de hierro.

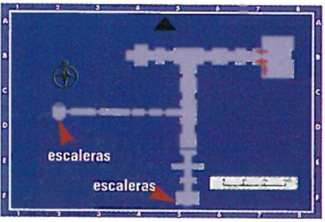

¡Cuatro golpes con la barra de hierro y el candado aguanta! En cambio, el martillo lo abre con un solo porrazo.

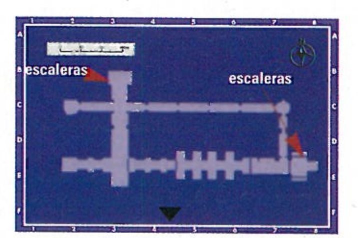
● En la primera habitación hay un mapa y un *save point*. El descenso a la oscuridad ha comenzado...
No pasará mucho hasta que encuentres un letrero: "Keep Out!" (*"¡No Pasar!"*). Ni caso. Luego aparecerá otro similar. Al otro lado hay un sala bastante espaciosa con un *save point*, un mapa y unas llaves. Con ellas abrirás la puerta que hay al sur del todo. Luego verás unas escaleras que te conducen al siguiente nivel... ¡Vamos bien!


Las armas blancas son ideales para luchar bajo tierra: ¡a repartir leña!


En muchos callejones encontrarás bebidas tónicas y munición. No dejes de explorar a fondo toda la zona.

Mapeado de las alcantarillas





● Después de coger la caja de primeros auxilios (a la derecha, cruzando la plataforma azul), dirígete hacia el sur y, en el primer cruce, vete al este. LLegarás a una especie de habitación con munición y bebida tónica.

Según sales de esta sala, vete al sur por el próximo túnel (no intentes proseguir de frente hacia el oeste). Cuando llegues a la siguiente encrucijada tuerce al oeste y continúa por ahí. Si sigues estas instrucciones, deberías estar en el corredor que hay más al sur en el mapa, caminando en dirección oeste. Llegará un momento en que el camino estará cortado. ¡Fíjate bien! Hay una mancha de sangre. Examínala y obtendrás otra llave, la de salida.

Ahora corre. ¡Corre como si te fuera la vida en ello!, y vuélvete por donde viniste. Una puerta que antes estaba cerrada (con uno de esos carteles de "Keep Out!") es ahora accesible gracias a la llave de salida. Sube las escaleras hasta la superficie. Antes de salir puedes salvar el juego en un *save point*, junto a un barril: ¡has superado los túneles!


Fin de la cloaca: inspecciona la sangre para encontrar la llave de salida.

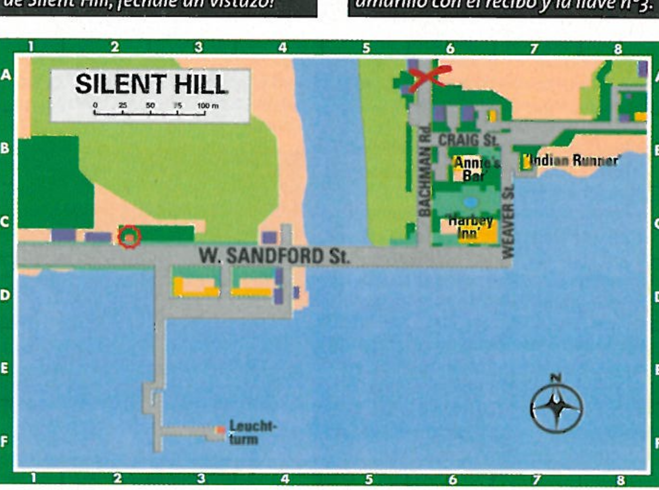
En la oscuridad no ves lo que puede estar acechándote. Las alcantarillas ocultan criaturas enfermizas.

● Nada más salir a la calle, podrás ver algo de munición a través de una ventana. Busca la entrada a ese edificio (no es difícil) y hazte con ella, ¡te va a venir muy bien para afrontar los próximos peligros que te aguardan!

Los muelles

Se va acercando la recta final. Si completas esta sección, tendrás un final *good* en vez de *bad*. Si lo que quieres ver es el *bad*, sáltatela y vete a la sección *sobre tablas vacilantes*.


Un plano público del sector de ocio de Silent Hill, ¡échale un vistazo!



● Coge el mapa que hay en la primera esquina de la calle. Ahora que puedes orientarte, toma la calle Bachmann hasta Annie's Bar. Junto al cadáver del monstruo hay un recibo del Indian Runner y una llave de habitación de hotel . Puedes salvar el juego en el bar.


Junto al cadáver hay un paquetito amarillo con el recibo y la llave nº3.

● Ve al Indian Runner. El recibo te da el código (0473) para entrar. Tras el mostrador hay un cajón con la llave para la caja fuerte. Úsala para abrirla. Examina el diario sobre el mostrador y la foto de la pared (es una pista para saber dónde ir a continuación). A su lado, hay una nota en la que puedes leer un código de acceso. Anótalo.

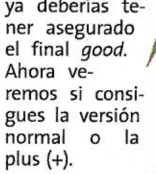

Detrás del mostrador del Indian Runner hallarás el código de acceso del motel Harbey Inn: es el 0886.


La llave de la cámara acorazada está en un cajón, tras el mostrador.

● Ahora sube la calle Weaver hasta el Harbey Inn. Hay una entrada al patio (sin puerta), pero no vayas ahí aún. En el edificio de atrás hay una puerta con código. Mete el del Indian Runner. Dentro hay un imán (registra el sofá) y una puerta que da a un garaje con una moto. Examina el motor antes de salir y vete al patio del motel. Allí hay varias puertas numeradas. Todas están cerradas, a excepción de la número 3, que puedes abrir con la llave que encontraste en el Annie's Bar.

● Parece que alguien a desplazado el arcón del apartamento: hazlo tú también. Debajo hay una grieta en el suelo, en la que resplandece una llave. No lograrás extraerla con los dedos, así que saca provecho del imán. ¡Y con la llave de la moto, derechito al garaje!

● Con la llave puedes abrir la tapa del depósito de gasolina, donde verás un pequeño recipiente de cristal. Después dirígete a la calle Sandford, en dirección oeste. Camina pegado al lago y podrás encontrar algunos extras para tu inventario (munición y bebida tónica). Ahora atraviesa el puente. La ciudad vuelve a mutar en su versión infernal. Si lo has hecho todo, ya deberías tener asegurado el final *good*. Ahora veremos si consigues la versión normal o la plus (+).



Sobre tablas vacilantes

Ahora corre por la calle principal y dirígete al faro. Ábrete paso por el muelle hasta el bote. Reúne todos los objetos que encuentres allí y continúa tu camino, a través de la segunda puerta (¡no vayas a salir por la que has entrado!). Antes puedes salvar el juego en el *save point* del bote.

Después de una serie de escaleras y pasajes un poco laberínticos, llegarás al faro. En el camino puedes encontrar un botiquín de primeros auxilios que te va a saber a gloria, dado el acoso de los monstruos en esta zona.

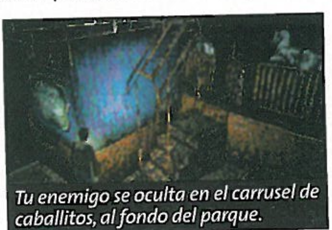
● Nada más entrar en el faro, hay un *save point*. Salva el juego, sube a lo alto y sal. A poco que te alejes, aparecerás directamente en el bote (¡ahorrándote un buen paseo!). Vuelve a la calle W. Sandford y recórrela en dirección oeste hasta que pases delante de una verja. Detrás hay una bajada ¡que te lleva de nuevo a las tenebrosas alcantarillas!



Atraviesa esta puerta, en la parte norte de la calle W. Sandford. La hemos marcado en nuestro mapa con ◯

● Afortunadamente, no es un paseo largo. Usa el mapa que hay al principio, ¡y no te olvides de equipar tu martillo! Al final del túnel están las escaleras.

● Ahora deberías estar en el parque de atracciones. Hay un *save point* en el carrito de los helados. Paséate por el lugar hasta el carrusel de los caballitos. Allí te espera un enemigo un tanto especial. Depende de cómo te libres de él, obtendrás un final normal o plus (+). Espera a que se te acerque y, cuando levante la mano para golpearte, utiliza el líquido misterioso que tomaste del hospital. Si no lo cogiste, tendrás que matarlo a la vieja usanza, ¡y es muy difícil! Un truco: los caballitos te pueden servir para cubrirte de sus disparos.



Tu enemigo se oculta en el carrusel de caballitos, al fondo del parque.

Nada más comenzar el combate, se acercará a ti para golpearte. Justo cuando tenga la mano alzada...

... entra rápidamente en el menú. Escoge el líquido misterioso y utilízalo, ¡o tendrás que luchar a muerte!

Final infernal

Ahora estarás en el hospital. Se ha convertido en un extraño lugar infernal, y no dispones de ningún tipo de mapa. Aunque se parece al hospital normal, hay diferencias significativas y ¡puzzles diabólicos!

Vete al sótano, cruza el aula y encontrarás una puerta que conduce a una sala con un destornillador y unas tenazas. Usa las tenazas en la habitación del **grifo** (15) y conseguirás la llave *Ophiel*. Abre la puerta *Ophiel* y resuelve el **acertijo del zodiaco** (16). Pista: cuenta las extremidades de cada símbolo. Obtendrás la piedra del tiempo.



La sala contigua a la clase guarda unas tenazas y un destornillador.

● Ahora resuelve el **acertijo de los nombres** (17). Entre las dos litografías deberías dar con la solución: ordena los nombres según su edad y lee la palabra que forma la primera letra de cada uno: *Alert*. Escríbela en el teclado y abrirás la puerta. Al otro lado busca el *amuleto de Salomón*.

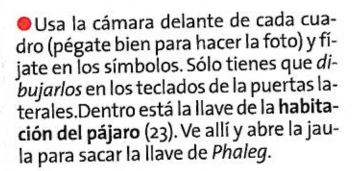
● Vete a la **habitación del reloj** (18) y usa la piedra del tiempo en el reloj. Conseguirás la llave de *Hagith*. Por cierto, en esta sala hay un *save point*. Ahora cruza la puerta *Hagith* y entra en el ascensor para ir al 2° piso. Entra en la **habitación de Mercurio** (19), y coge el emblema de Mercurio y el anillo de contratos. Sal, recorre el pasillo y cruza la **puerta de separación** (20).



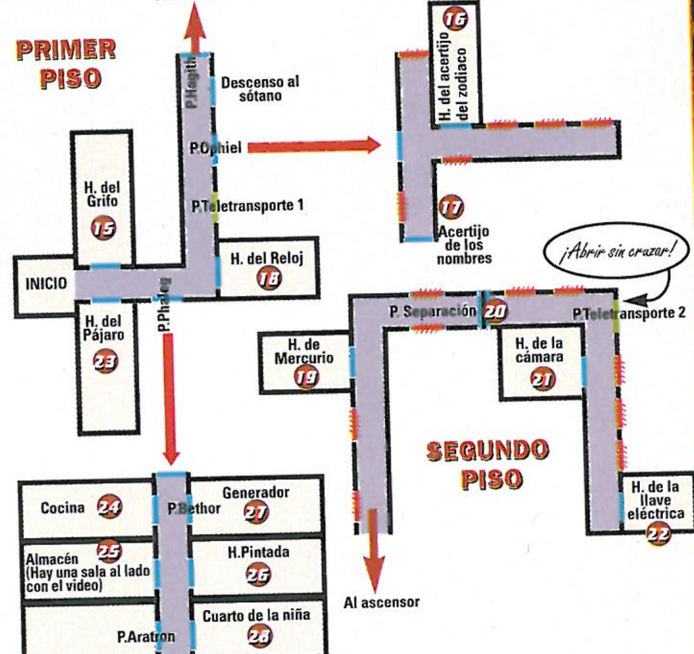
¿Ya te das por vencido? Tranquilo, los números de la solución son 6, 4 y 8. ¡Sólo había que contar las patas!

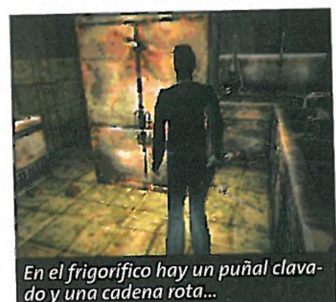
● ¿Estás en el otro pasillo? Toma la cámara de la **H. de la cámara** (21) y desatornilla (con el destornillador) la placa de la **H. de la llave electrificada** (22). Abre la **puerta de teletransporte n°2** ahora (que lleva al primer piso), pero no la cruces aún. Con el ascensor, vete al tercer piso, donde verás el acertijo de los cuadros. No tiene pérdida.

● Usa la cámara delante de cada cuadro (pégate bien para hacer la foto) y fíjate en los símbolos. Sólo tienes que *dibujarlos* en los teclados de la puertas laterales. Dentro está la llave de la **habitación del pájaro** (23). Ve allí y abre la jaula para sacar la llave de *Phaleg*.



● Ve a la **cocina** (24), cruzando la puerta de *Phaleg*. Usa el anillo de contratos delante del refrigerador para reparar la cadena, ¡es muy importante! (aunque, si has salvado la partida, quizá te divierta ver lo que pasa si no lo haces). Coge la daga de *Melchor*. Vete al **almacén** (25) y abre la bolsa de caramelos. Coge la llave de *Bethor*. Si quieres, puedes ir a la sala de al lado y poner la cinta en el videorreproductor: ahora se oye bien. Sal del almacén y entra en la **habitación pintada** (26). Coge el símbolo *Ankh*. Ahora abre la puerta *Bethor*. Apaga el **generador** (27). Ve a la **habitación de la llave electrificada** (22), ahora sin corriente, y coge tu premio. Usa la puerta de **teletransporte 1** para llegar allí, ya que los ascensores han dejado de funcionar. Te acordaste de abrirla desde el otro lado, ¿verdad? La llave electrificada es la de *Aratron*. Abre esa puerta y pasa dentro. Hay un objeto rojo junto al portarretratos, el disco de Ouroboros.





En el frigorífico hay un puñal clavado y una cadena rota...

... con el anillo de contratos puedes reponer el eslabón que falta. Ahora, ya puedes coger la daga de Melchor.

● Ahora puedes ir al **cuarto de la niña** (28) y usar los objetos que has ido recogiendo para abrir la puerta: Daga de Melchor, Ankh, Amuleto de Salomón, Emblema de Mercurio y Disco de Ouroboros. Antes de cruzar la puerta, utiliza el *save point* que hay en esta habitación, por si las moscas.

Lo has conseguido. Estás al final del juego. Dependiendo de si vas a ver el final *bad* o el *good*, tendrás que enfrentarte ahora con un enemigo diferente, aunque las estrategias para abatirlos son muy similares. Si has sido capaz de llegar hasta aquí, seguro que sabrás cómo apañártelas. Estando bien provisto de munición y tónicos de salud, no tendrás ningún problema: puedes quedarte quieto disparando rápidamente tu mejor arma, asegurándote de que te curas cada vez que te dañen y... ¡listo!

The End

Texto: Harry Mason

DRIVER

Al margen de la ley Capítulo 2

¿Te acuerdas de Christine, el coche asesino de la novela de Stephen King? Pues mira atentamente los coches civiles del FBI. ¿Alguna semejanza?

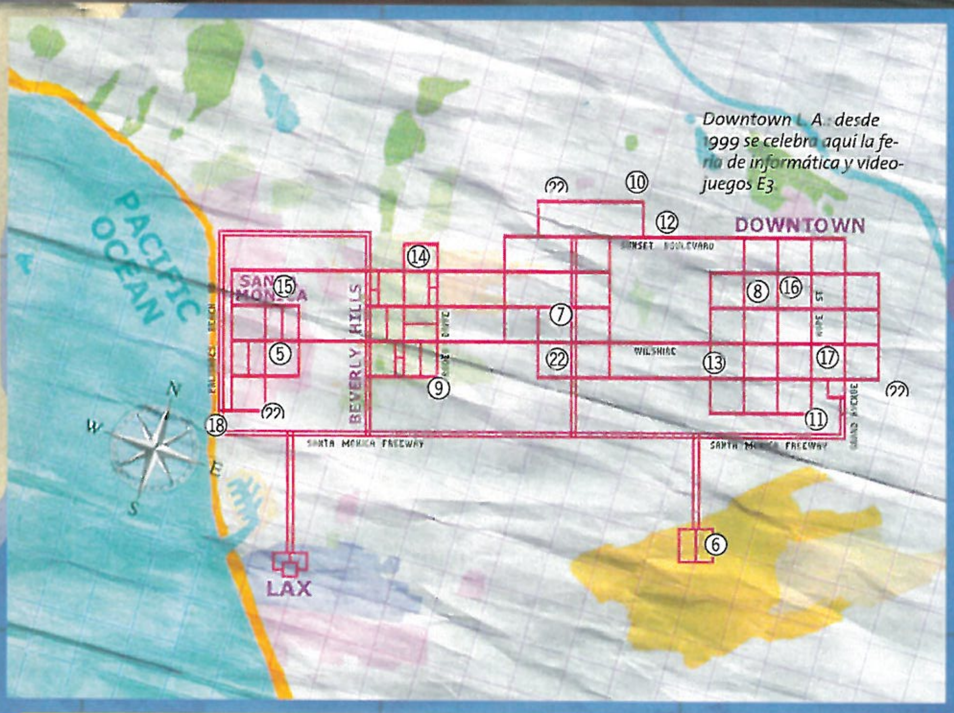
¿Has llegado hasta aquí? Eres un maestro, amigo, un conductor de primera con muchos kilómetros a tus espaldas, pero aún te queda un largo y tortuoso camino. ¡Ánimo y a quemar ruedas!

Tanner y Slater

Antes de dirigirte a Los Ángeles tienes que cumplir un último encargo en San Francisco y vencer al criminal Slater en un duelo frontal. La clave del éxito es realizar una rápida salida. Tienes 1:45 minutos para destrozar el coche de Slater.



Aunque Slater cambie de carril, tú tienes que intentar ir lo más recto posible.



Diversión criminal en

L. A.

City Of Angels

En Los Ángeles tu camino te llevará a través de anchas autopistas, en las que a diferencia de Miami y San Francisco (ver SCREENFUN 4/99), los dos sentidos de circulación están divididos por guardarraíles, por lo que no debes temer chocarte con los coches que vengan en dirección contraria.

Los Ángeles es una ciudad con pocos límites de velocidad: casi no soltarás el pie del acelerador. Aquí la policía es más astuta que en otras metrópolis, así que ¡prepárate para unas persecuciones salvajes!

Roba un coche de policía

Llegan órdenes de arriba: la mafia necesita un coche de policía robado, que está esperándote al oeste de Los Ángeles (1). Tienes 2:45 minutos para llevar el coche hasta el otro lado de la ciudad (2). Para recorrer el camino en un tiempo récord, coge directamente la autopista del sur.



Operación robo: no toques la bocina del coche de policía, pon mejor la sirena y la luz azul con el botón R1.

La persecución

Tienes que realizar la última prueba de acceso para poder tomar parte en las intrigas secretas de la mafia: un mafioso desertor huye con su coche (3) hacia el aeropuerto para intentar desaparecer del mapa.

Persigue al chivato y alcánzalo en 1:45 minutos. Utiliza para ello la misma táctica que en los anteriores duelos de choque.



Aunque el coche contrario desaparezca de la pantalla detrás de ti, no puedes frenar en seco: localiza a tus enemigos mediante las distintas perspectivas (R2 y L2).

El atentado a Maddox

Llega lo bueno: la mafia está planeando un atentado contra el funcionario del Estado Maddox, y tú tienes que llevar a los asesinos. Intenta despistar a los policías que te persiguen. ¡Pero cuidado, tu tarea de encubrimiento es muy difícil!

Siéntate detrás del volante (4) y corre en 1:45 minutos hasta el punto de encuentro del aparcamiento (5). Desde allí has de dirigirte al Teatro Chino (3) del norte, ¡y sólo te quedan 2:10 minutos!

Después de que el francotirador de la mafia haya fallado el blanco Maddox, os espera una emboscada de la policía: ¡vuelve corriendo al escondite del almacén (6)!

De uno en uno: antes de huir al almacén (6), deberás despistar a todos tus perseguidores.

La visita médica de Lucky

Con una bala de acero en el estómago, el médico hará preguntas comprometidas... Tu colega Lucky no ha tenido suerte esta vez, y ahora está lleno de agujeros en un bar a la espera de que le pongan un parche. Móntate en el coche (7) y alcánzalo en un minuto en el bar (8). El límite de tiempo es muy escaso, consulta el mapa y tatúate el camino en la cabeza. Luego tienes que llegar en 1:50 minutos hasta el médico (9) sin que te persiga la pasma.



Lucky te espera en un callejón junto al bar (8).

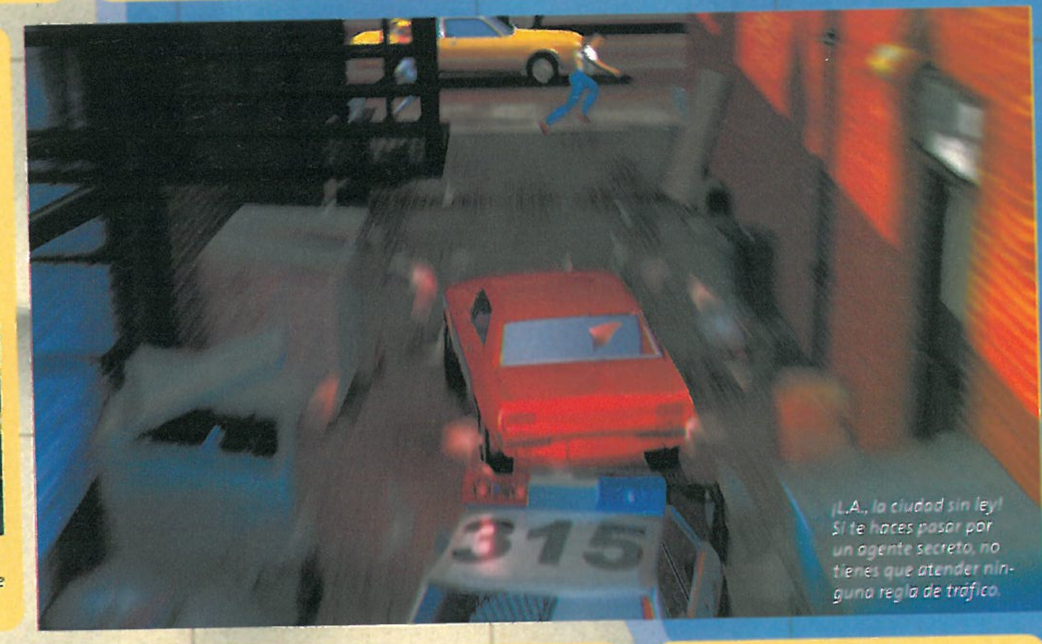
Maya

Vaya, otra vez de médicos, esta vez es por causa de Maya... ¡ha jugado con drogas y ha pagado las consecuencias: una sobredosis! Tienes un minuto para ir desde el motel (7) hasta su casa (10).

Luego corres hasta el hospital (11) en tan sólo 1:15 minutos. El tiempo es muy ajustado así que un par de golpes de más y arruinarás la operación.



¡No frenes hasta el último segundo! Sólo así podrás llegar al objetivo antes de que se acabe el límite de tiempo.



¡L.A., la ciudad sin ley! Si te haces pasar por un agente secreto, no tienes que atender ninguna regla de tráfico.

Lucky en peligro

Una vez recuperado, Lucky pone en práctica sus planes de venganza: tienes que correr hasta el motel (7) y recoger a Lucky ante su casa (12) en un minuto.

Finalmente tienes que llegar en un minuto al escondite de la banda enemiga (13), donde Lucky se pondrá a dar tiros como un loco. Después de haber completado la misión, tienes que esconderte en el almacén de siempre (6).



Cierra los ojos y pisa el acelerador: los polis te pisarán los talones durante tu fuga al almacén (6).

La prueba

En comparación con los últimos encargos, esta misión es muy fácil: corre sin límite de tiempo desde el este de la ciudad (17) hasta el oeste (18). Tienes que superar el récord de Slater (por eso no te puedes dormir en los laureles) y ¡ten cuidado, que no te pille la policía!



Puedes esquivar las barreras de la pasma pasando por la acera. Si no te resulta posible, puedes empujar al coche de enfrente para crear un efecto billar y poderte escabullir por un hueco que quede libre entre los coches.

La fuga de Beverly Hills

La siguiente misión te lleva hasta Beverly Hills, ¡el barrio de los pijos! Tus colegas de la mafia necesitan un piloto espabilado para perpetrar un atentado. Sales a todo trapo del motel (7) para llegar en tan sólo un minuto al lugar donde te espera tu colega (14). Vete al escondite de los criminales (15). ¡S.O.S., te está esperando la poli! Tu única alternativa es ir corriendo al otro escondite (16), que se encuentra en la otra punta de la ciudad, mejor si has llegado hasta aquí con poco delito, si no te harán barreras infranqueables.

No te dejes atrapar: si la policía te detiene una sola vez, estás totalmente perdido.

DRIVER

Showdown in N.Y. The Big Apple

En Nueva York, la vida del gángster es un infierno: los polis, corren como si se los llevara el diablo, y el servicio secreto sigue tus pasos en coches normales, haciéndose pasar por civiles.

Utiliza todas las áreas de la ciudad, porque la policía sólo pasará por los jardines si te sigue muy de cerca. La razón para tanta agitación es la inminente visita del presidente: ¿será pura casualidad que hayáis coincidido ambos en N.Y.?

La chatarra de Luther

Tu colega, el gángster Luther te promete diversión ilimitada: una de sus víctimas ha dejado atrás un coche desmenuzado (1), para llevar a la chatarrería (2). No importa lo rápido que corras y en qué estado devuelvas el coche, la barra de daños está desde el principio al rojo vivo pero pese a estar destrozado el coche es una pasada, así que ¡disfrútalo!



No se notará si le haces un par de abolladuras más al coche destartalado de Luther y lo pasarás en grande.

El rescate

Tus colegas de la mafia no pueden escaparse de las garras de la policía: salta a tu coche (3) y corre en 2:40 minutos al centro (Downtown) (4). Recoge a los chicos que están en medio de un tiroteo y huye a un lugar seguro (5).

Se trata tan sólo un trabajillo rutinario para un experto piloto como tú.



Huyendo de las garras de la policía: para un piloto avezado como tú, esto no representa ningún problema.

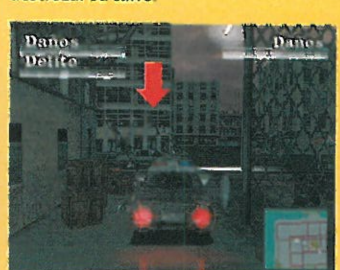
En una de tus misiones conducirás un coche de policía robado, para poder cometer un delito sin que te persigan ¡Eres un fugitivo muy astuto!

Grand Central Station

Un colega de la mafia planea algo grande y necesita un conductor para hacer una entrega. Así que pisa el acelerador (3) y corre en 3:20 minutos hasta el punto de encuentro acordado (6), tienes tiempo de sobra: procura llegar sin abolladuras y sin que te siga la policía. Una vez allí tu cliente te entregará una llave para que se la lleves a un tipejo con sombrero de cowboy que te espera en la Grand Central Station (7). Tras la entrega tienes que volver adonde está tu colega de la mafia, (6) pero ¡sorpresa! unas limusinas negras del servicio secreto te pisan los talones y van a por ti utilizando métodos kamikazes.

El accidente

Para quitar a la competencia de en medio, elaboras un plan mortal: dirígete a un callejón sin salida (8) para espiar al experto piloto del jefe de los criminales Granger. Acelera a tope y trata de alcanzar al coche que pasa a toda velocidad delante de ti. Tienes dos minutos para destrozar su *carro*.



Haz una buena salida porque si el coche de Granger toma mucha ventaja al principio, luego te será muy difícil alcanzarlo.

¡Taxi!

La mafia necesita un taxi robado, ¡un trabajillo sin importancia para un gángster profesional como tú!

Corre con el coche robado hacia la isla del Sur (9). Te resultará muy difícil quitarte a los obstinados polis de encima: serpentea entre el tráfico y al pasar delante de los coches, haz que tu maletero roce con su capó (ver imagen). Los más desgraciados se cruzarán en medio del tráfico, convirtiendo el asfalto en un mar de llamas.

¡Ah! y que no se te ocurra recoger a nadie por el camino para sacarte dinerillo extra. ¡Que te conocemos!



Juego sucio: Crúzate con el resto de los coches para convertirlo todo en un completo caos.

Driver

Granger y sus muchachos

Después de darle su merecido a Granger tendrás que vértelas con toda su banda. Dispones de 3 minutos para destrozar los cuatro coches que pilotan sus secuaces. El más complicado será el último.

No es posible hacer una descripción exacta, puesto que los coches enemigos aparecen de repente y vuelven a desaparecer. Estáte atento a la flecha de la pantalla del radar.



Al huir de la policía, métete en el césped, porque los polis no suelen fijarse en los árboles ¡y terminan empotrándose contra ellos!

Demoledor

Destrucción total: un criminal enemigo se pone pesado y decide destrozar su coche. Súbete a tu coche (3) y dirígete en dos minutos al tráfico circular (13). Ahora puedes convertir al coche señalado en un pedazo de hojalata.

¡Cuidado, la poli está esperándote! Huye corriendo al motel (3) en la tormenta de luces azules y sirenas, ¡y planea una buena coartada!



Te han pillado con las manos en la masa: los polis te estaban esperando en el tráfico circular (13). ¡Qué mala suerte!

Los negativos

La mafia está muy mosqueada: un traidor se ha hecho con unos negativos comprometidos y se va corriendo a entregarlos a la policía. Al noroeste de Nueva York (14), el tipejo pasa delante de tus narices montado en un taxi: acelera y persíguelo. Mantén un poco de distancia con él hasta que tuerza a izquierda o derecha, entonces podrás alcanzarle.

Córtale el camino al coche del malhechor, arremete de lado contra su puerta y empújalo a lo ancho de la carretera hasta la fachada que está enfrente. Cuando hayas conseguido inmovilizarle, vuelve a darle un par de empujones fuertes. Sal quemando rueda porque sino lo más normal es que el piloto te esquive después de un par de curvas.



Táctica combativa: sigue de cerca a tu víctima y espera a que tuerza a la derecha o a la izquierda.

Ahora lánzate de lado contra tu rival y empótralo contra el muro más próximo.

La situación de Ali

Antes de la última misión, debes poner a tu novia en un sitio seguro: corre desde el motel (3) hasta donde se encuentra (15) en dos minutos, y llévala a tu apartamento (3). Tendrás que enfrentarte a todo el servicio secreto, que te acecha en taxis grises. Al volver a casa deberías ir desde el este hasta el motel, puesto que al oeste de la entrada te toparás con un cordón policial.



Rescatando a tu novia, ten cuidado con los taxis grises (en primer plano), que son del servicio secreto.

Viaje festivo

¿Quieres poner a prueba tu destreza como piloto? Pues toma nota: el récord del mundo del hampa para cruzar la ciudad de sur (9) a norte (10) está exactamente en cuatro minutos. Sólo si logras superar este tiempo la Mafia te dará su encarguito más importante.

Conduce todo recto desde el principio y tuerce a la izquierda por el bloque, y luego toma la autopista del norte que cruza el río. Finalmente sigues por una calle ancha que te llevará todo recto a través de la ciudad. Toma las curvas con la mayor precisión posible. ¡El tiempo es muy limitado!

La carrera del presidente

¡Lo lograste! Y finalmente la mafia te confía sus planes más malévolos: ¡el Presidente es el objetivo del siguiente golpe! Tienes que secuestrar al Presidente conduciendo un coche camuflado (11) y entregarlo a sus verdugos, aunque en realidad tu pretensión es salvarlo de la mafia. Te haces pasar por poli y vas todo recto hasta el aparcamiento (12), donde te esperan tus jefes.

Hasta aquí los polis y el servicio secreto no lo tienen nada fácil para alcanzarte: en cuanto hayas pasado la barrera de taxis, te perseguirán cuatro coches de la policía y otros tres más camuflados. Todos juntos son más rápidos que tú; será mejor que vayas haciendo eses por el carril contrario, para poner a tus perseguidores en peligro. La mejor ruta es la directa: dirígete inmediatamente al parque (13) y sigue recto, luego tienes que ir dirección noreste atravesando las áreas verdes (3). No conseguirás deshacerte de tus perseguidores, pero puedes aprovechar el impulso que te dan al empujarte.

Información adicional para jugadores frustrados: en el nivel de dificultad *fácil*, ya es extremadamente difícil la misión, y en *normal* o *difícil* hasta un profesional necesita muchísima suerte, así que no te apures, no eres el único...



Game Over: si estás huyendo a toda velocidad y caes en el cordón policial, perderás sin posibilidad de salvación.



¿Ha girado la tierra? Si te persiguen muchos coches seguidos, acabarás de lado o sobre el techo de tu coche.



No hay escapatoria: el servicio secreto es más astuto que la policía y podrá seguirte sin problemas a través del denso tráfico.



Text: Oliver Ehrle.

Misión cumplida: después de que el Presidente te dé las gracias personalmente, tiras tu matrícula y desapareces con tu novia Ali para perderte en una isla desierta en el oceano...



R-TYPE DX

El malvado imperio Bydo amenaza a toda la humanidad, y solamente podrás salvarla con un caza R9 equipado para la ocasión. Calienta motores, porque en SCREENFUNTRUCOS te explicamos cómo vencer al enemigo en ambos grados de dificultad.

CONSEJOS

- No te alejes demasiado hacia la derecha ni hacia la izquierda, así conseguirás una perspectiva mejor.
- Utiliza poco el beam recargable, es mejor que utilices el disparo normal.
- Tanto los láser como los láseres de suelo son muy útiles contra los objetivos estacionarios (mirar caja de la derecha *Las armas del caza R9*).
- Podrás lanzar las bolas rojas que utilizan los enemigos como munición en algunos niveles (por ejemplo, en el nivel 7).
- Con algunos enemigos y algunos *jefes*, la mejor táctica es enviar los satélites al enemigo o a su zona vulnerable y que vuelvan hacia ti. Repite el proceso varias veces y dispara además a todo lo que puedas.
- En el grado de dificultad *hard*, tu velocidad de reacción tendrá que ser mayor. Las hordas enemigas se acercan a ti a mayor velocidad y es más difícil acabar con los *jefes*, aunque por lo demás no hay grandes cambios.

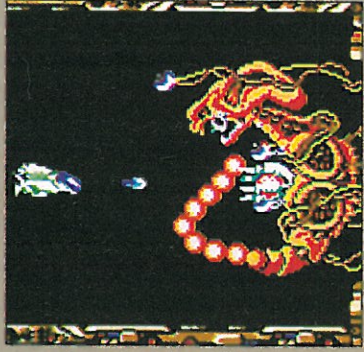
NIVEL 1

Tienes que esperar el momento en el que la apertura del anillo rotante esté frente a ti: corre entonces hacia ella. Cuando dispares las bolas verdes, ya no podrán atacarte, pero no es necesario que lo hagas.

En cuanto se mueva el tentáculo de tu primer *jefe*, dispara a la zona verde, como se describe en la caja de consejos (ver arriba). ¡Que no cunda el pánico! Si te mantienes en el margen izquierdo de la pantalla, el tentáculo no podrá hacerte nada. Pero ten cuidado con los disparos del *jefe*, que pueden entrar en el módulo de fuerza.



Aquí tienes que hacer un buen tiempo...



... y aquí necesitarás tu satélite.

NIVEL 2

Mandarás a los monstruos que salen del suelo al nirvana con un disparo certero. El gusano que te espera poco antes del final no puede hacerte daño si le disparas a todos sus miembros.

Para aplastar al segundo monstruo envía tu satélite sobre el enemigo (1), vuela después a la esquina inferior izquierda (2) y pulsa la tecla que activa el módulo de fuerza. Aterriza exactamente en el ojo del *jefe*: ¡ponte cómodo y no dejes de disparar!



Sigue los pasos que te indicamos en la imagen.

Texto: Martin Metzler

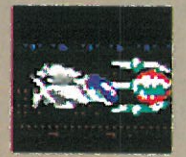
LAS ARMAS DEL CAZA R9



Disparo: ten siempre a mano tu arma estándar, aunque no sea precisamente la más potente. Algunos rivales pueden esquivar los disparos de tu nave, pero en caso de emergencia (es decir, si no dispones de más armas) siempre será un gran apoyo para hacer daño en el blanco.



Cañón de impulso: el beam recargable es más potente, pero te quitará mucho tiempo. En medio de un reñido combate te resultará bastante práctico. Eso sí, deberás cargarlo en cuanto veas acercarse a tus enemigos; así evitarás perder tiempo en medio de la batalla.



Módulo de fuerza: este satélite tiene una función doble: hace las veces de arma y de escudo de protección. Puedes acoplar el satélite de forma práctica tanto delante como detrás de la nave R9, según el lado que quieras defender.



Bits: te ofrecen protección adicional por arriba y por abajo. Se pueden utilizar al igual que el módulo de fuerza para disparar a tus enemigos; por ejemplo, contra los cañones extremadamente incómodos que están situados en el techo o en el suelo de sus naves.



Bomba: te permite disparar con precisión a los blancos del suelo, pero requiere que lo hagas con un tiempo muy exacto, que no siempre es posible si estás en medio de un combate peligroso. También puedes tirarla al aire; ¡con un poco de buena suerte, dará a algún enemigo!



Láser: rebota en las paredes y así podrás acabar con los blancos más difíciles. Necesitarás algo de práctica para aprender a usarlo con precisión. Verás tus esfuerzos recompensados en lugares determinados de tu peligrosa misión (por ejemplo, en el nivel 4).



Láser de suelo: es más lento que el láser, pero más eficaz, y serpentea a través de las paredes, muy a pesar de los monstruosos escorpiones (del nivel 2) que están esperando allí. Gracias al láser, podrás eliminarlos sin demasiado esfuerzo.



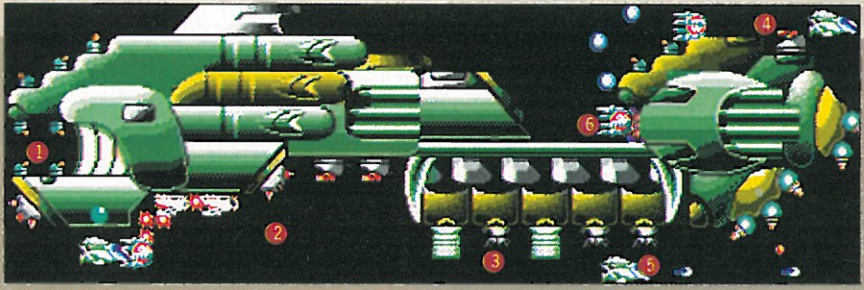
Rama antinaves: este tipo de armas se adecuan perfectamente para pulverizar una serie de enemigos volantes. Gracias al gran alcance del rayo al principio, puedes quitar de tu campo de acción a tus enemigos desde el suelo o el techo.



NIVEL 3

Tu módulo de fuerza te ayudará contra las torres de artillería que están situadas en la parte delantera de la nave ❶. Una vez hayas reunido la fuerza necesaria, el láser de suelo te resultará muy útil en este nivel. Usándolo podrás deshacerte de las piezas de artillería ❷ y los propulsores ❸.

Cuando hayas llegado al final de la nave, dispara a los cañones. Acopla detrás el satélite en primer lugar y dirígete a la posición ❹. Prepara tu arma y vete a la posición ❺ de abajo a la izquierda. Ahora busca el satélite, que aterriza exactamente en la zona vulnerable de la nave ❻.



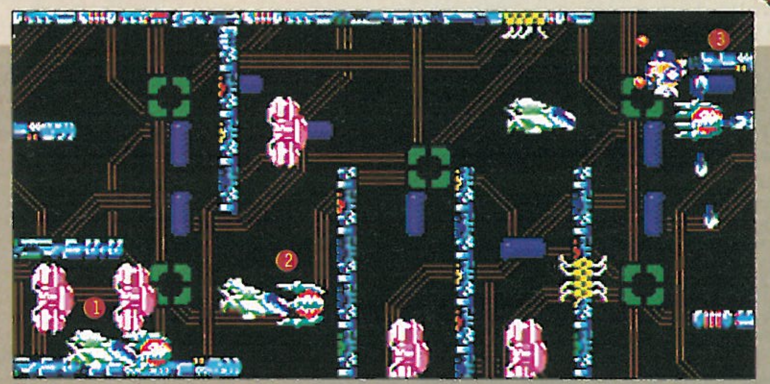
Una nave gigantesca enemiga del imperio Bydo te está esperando: ¡esquívala y acaba con ella!

NIVEL 4

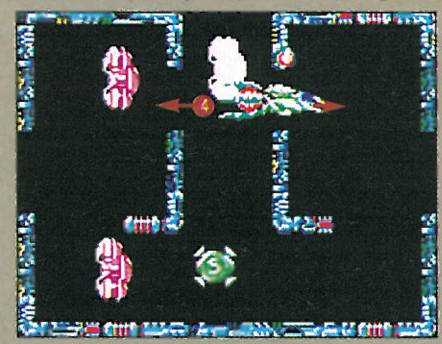
En este nivel se recomienda de forma general que dejes el satélite en tu nave para poder interceptar los disparos rojos. En muchos lugares puedes atravesar las paredes fronterizas (en el ❶, por ejemplo). Pero pon atención: no vayas demasiado lejos, ¡de lo contrario perderás la nave! Tampoco intentes disparar al hostil enemigo, ¡será mejor que intentes esquivarle!

En la parte ❷ de la imagen es el tiempo lo que importa. Persigue al enemigo rosa en cuanto se desplace hacia arriba, corre inmediatamente hacia la derecha, antes de que baje, y acaba con los troopers que vengan de la posición ❸.

¡Atención! Al final del nivel, la cosa se complica: ponte sobre la flecha de la imagen de abajo ❹ con el satélite acoplado a tu nave. Deja que los enemigos que vengan de arriba pasen a través del satélite (sufrirán daños). No penetres demasiado en el acceso del medio. ¡En esta pantalla no funciona el truco de atravesar las paredes!



Tu héroe salvará su pellejo si es rápido en sus decisiones y consigue esquivar a sus enemigos.



Tienes que dirigirte hacia la flecha para eliminar al enemigo ¡y poder sobrevivir al peligro!

NIVEL 5

En esta parte de tu viaje ten especial cuidado con el enemigo, que te pondrá en serio peligro. En la pantalla final, lanza varias veces el satélite directamente a los morros del *jefe* en cuanto aparezca. De paso, lánzale unos cuantos disparos.



¡Atención! Mantente alerta: en este nivel los enemigos te acecharán por la espalda y te pondrán en peligro.



Aquí debes volar por arriba para poder atacar a los enemigos que suban, antes de que sean ellos quienes acaben contigo.



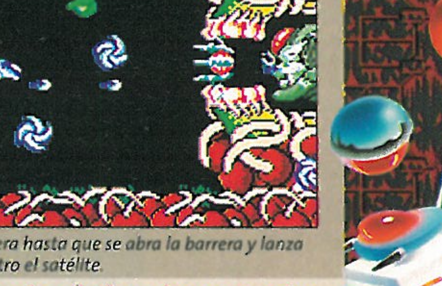
Con los bits en la posición indicada, el boss ya no representará peligro alguno; de lo contrario, deberás moverte un poco.

NIVEL 6

Los remolinos azules pueden hacer peligrar tu vida (junto a los numerosos bichos verdes), puesto que son indestructibles.

La barrera detrás de la cual se encuentra cómodamente el *jefe* se abrirá después de un rato. Lanza el módulo de fuerza contra la barrera, resguárdate en el margen izquierdo de la pantalla y después manda unos cuantos disparos. Conseguirás atrapar el monstruo en cuanto se cierren ambas barreras.





Espera hasta que se abra la barrera y lanza dentro el satélite.

Enhorabuena, ¡has terminado la primera parte de *R-Type DX*! Ahora, prepárate para *R-Type II*: ¡la aventura continúa!

Este bicharraco (inspirado en el conocido artista de aliens Giger) lleva haciendo de las suyas desde 1987.

NIVEL 7

Acabarás fácilmente con las dos cadenas enemigas del punto 1 haciendo que choquen contra el satélite. Engancha el módulo de fuerza delante en cuanto estés en el pasillo 2; así tus enemigos no podrán hacerte daño.

Ten cuidado en el punto 3, ¡el enemigo dispara de sorpresa desde el suelo! Dirígete rápidamente a la derecha. En el punto 4 te esperan más enemigos de este tipo.

En el punto 5 deberás escurrirte a través de las barreras que están en movimiento. Cuando atravieses los discos rojos a disparos 6 ya no podrán alcanzarte los tanques verdes. En el 7 vuelve a enviar tu satélite. En la pantalla del gran enemigo 8, tu tiempo está limitado; la pared verde se cierra siempre detrás de ti...


En este fragmento enlazado del nivel 7 hay una batalla detrás de otra...


... y aquí puede ser peor, en el enfrentamiento final del nivel hard ¡tendrás que disparar a todo trapo!

NIVEL 8

Intenta mantenerte fuera del agua en este nivel, porque te frenará. Puesto que las cascadas te tiran hacia abajo, deberás dirigirte en dirección contraria con cuidado cuando salgas volando para no chocarte contra la pared.

Atención: ¡los enemigos se convertirán en bolas de fuego al principio del nivel, y vuelan en una misma dirección en cuanto les aciertas con tus disparos!


Cuidado, con este tiroteo tan peligroso: será mejor que te sumerjas en el agua.


No tardes en soltar el satélite cuando veas aparecer al jefe en la imagen...


... se quedará a la altura de sus ojos, que pronto se convertirán en comida para peces.

NIVEL 9

Aquí es importante que te fijes en los enemigos que se te acercan por detrás. No podrás sobrevolar la tercera isla móvil. Detrás de las barreras de láser verde te espera un escenario parecido. ¡Pero ahora tienes que sobrevolar la isla!

En el enfrentamiento final, saca ambas torres de artillería de la parte superior. El *jefe* es vulnerable en la zona azul. Envía tu módulo de fuerza hacia la zona de la izquierda y vuela hasta la parte superior derecha. ¡No olvides disparar!

En el nivel *hard* también funciona esta táctica. No pares de moverte y ten cuidado de que no te alcance el *jefe*. Lo mejor que puedes hacer es disparar directamente a la zona azul del *jefe* para eliminarle de una vez por todas.


Tienes que pasar por debajo de esta isla.


Para acabar con el jefe tienes que ver esto.

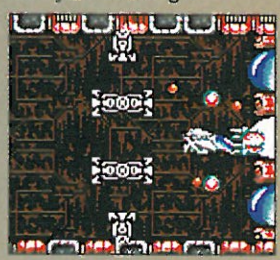
NIVEL 10

En este nivel, los aliens van dejando obstáculos a su paso por la pantalla. Puedes romper las barreras con bordes amarillos bombardeándolas, ¡pero no podrás destruir el resto!

Después te toca hacer un poco de slalom; ignora a los enemigos y concéntrate solamente en el vuelo.

La pantalla del *jefe* es una de las partes más difíciles de todo el juego. Se dirigirán lentamente unos obstáculos hacia ti, pero cambiarán su rumbo en cuanto los dispares o los toques. En esta parte, es mejor que dejes el módulo de fuerza delante del caza. Ahora puedes intentar lanzar el satélite directamente delante de un ojo, que resulta más peligroso, o eliminar al *jefe* disparando, con el beam por ejemplo, aunque es más aburrido. ¡No dejes de esquivar los disparos rojos del enemigo!


No dispares a lo loco: ¡el enemigo de la derecha te deja paso libre!


Así también puedes vencer al jefe, ¡pero es muy peligroso!

NIVEL 11

Intenta atacar la cabeza de los gusanos; si no, no podrás acabar del todo con ellos. Los disparos del enemigo rosa que se acerca a ti por detrás ponen tu vida en peligro, ¡ten cuidado!

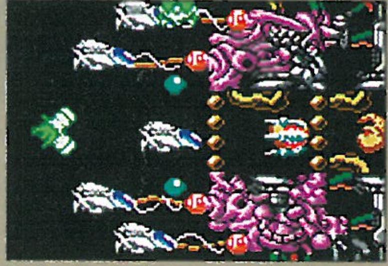
En el pasillo estrecho también te amenazarán los enemigos por la retaguardia. Dirígete a toda mecha hacia la derecha y hacia abajo.

Estás ante el enemigo final, ¡ten cuidado, aquí tienes que ser rápido! Se abrirán las bolas marrones y tienes que meter dentro el satélite y disparar hasta que el primer embrión de alien haya sido eliminado. Colócate en su lugar con el caza R9 y repite el proceso con la segunda bestia.

¡Enhorabuena!

Has salvado a la humanidad de las garras del malvado imperio Bydo... ¡en la Game Boy!


La marca verde en la parte del árbol muestra la altura óptima de vuelo contra los aliens rosas.


Desde esta posición ya no te pueden alcanzar los proyectiles verdes (izquierda).

Apocalypse: *gracias a las modernas técnicas de programación en consolas, el personaje digital del videojuego es ¡idéntico al auténtico* Bruce Willis!

Con el truco de selección de nivel, aparece una nueva opción en el menú principal titulada Select Level. *Escógela para...*

...pelear con el mismísimo demonio!

¡Usa los trucos de invulnerabilidad y armas para chamuscarlo, se lo merece!

Apocalypse

Pausa el juego e introduce los cheats que te mostramos aquí pulsando el botón L1.

Trucos

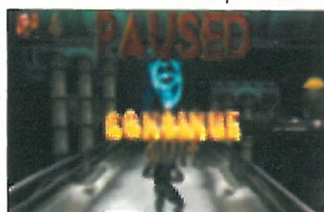
Se puede ir directamente a todos los niveles y puntos de comienzo:
△↑⊗↓

Invulnerabilidad:
↓↑←←△↑→↓

Todas las armas:
▢◎↑↓⊗▢

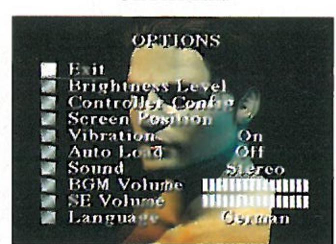


Introduce los trucos en esta pantalla.

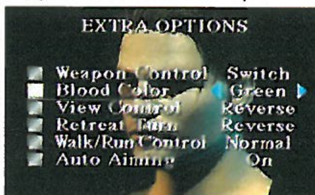


En la mitad aparecerá el nuevo punto de menú Skip To Restart. *Escógelo para conseguir puntuaciones más altas.*

Silent Hill



En este juego todo está oculto y al acecho, ¡hasta los menús! En esta pantalla...



...mantén pulsada cualquiera de las teclas R o L y accederás al menú extra...



...que te permite, entre otras opciones, cambiar la sangre. ¿La prefieres verde?

Need for Speed: Road Challenge

Trucos

Conducir el Titán:
Hotrod

Conducir el Phantom:
Flash

Pilotar un helicóptero:
Whirly

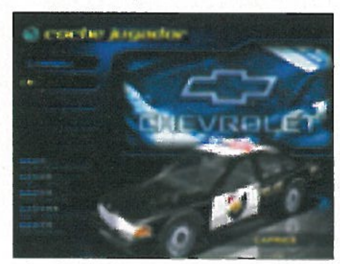
Todos los coches de policía:
Nfs Pd

Coche súper pesado:
Dejar pulsado ←+▢+◎

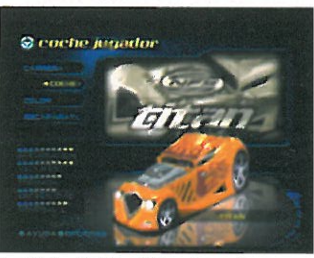
Modo 'don't drink and drive':
Dejar pulsado ↑+R1+L2

Trucos de nombre

Introduce cada truco como el nombre del jugador. Aparecerá un mensaje confirmando que el truco funciona.



Nfs Pd: *sólo funciona para el modo de persecuciones policiacas.*



Con **Hotrod** *obtendrás este poderoso coche de grandes ruedas. Búscalo en la selección de coches del modo práctica.*



Es un vehículo rápido y fiable. ¡Verás cómo se agarra fuertemente al asfalto, incluso en las curvas más pronunciadas!



Flash : *El segundo vehículo especial, el* Phantom, *todavía merece la calificación de 'coche', no como éste...*



...manejable helicóptero, con el que...



...arrasarás las carreteras gracias al truco **Whirly** *(¡agh, un túnel!).*

Coche súper pesado

Tras elegir vehículo, comienza la carrera pulsando START a la vez que dejas pulsado ←+▢+◎. No los sueltes hasta que desaparezca la pantalla de carga y comience la carrera.

Cuando choques con suficiente fuerza, los rivales saldrán despedidos.



Aquí todo vale y los coches vuelan por los aires. ¡Ésta es la carretera sin ley!

Modo *Don't drink and drive*

Comienza una carrera individual. Después de la elección de vehículo pulsa START e, inmediatamente después, mantén pulsadas las teclas ↑+R1+L2, sin soltarlas hasta que no haya desaparecido la pantalla de carga y comience la carrera. Los gráficos aparecerán emborronados.



"Si bebes, no conduzcas". ¡Ahora podrás comprobar cuán cierto es este consejo!

Si en Need for Speed *ya había muchos coches...¡con los trucos habrá todavía más!*

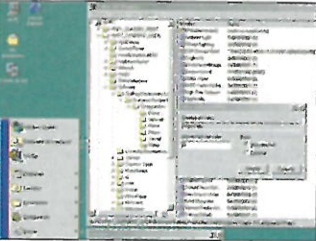


Dungeon Keeper 2

Pulsa **[CTRL]+[ALT]+C** antes de teclear cada truco. ¡No te olvides de escribir también los espacios en blanco!

Trucos

Todas las trampas disponibles:
FIT THE BEST
Todas las habitaciones disponibles:
THIS IS MY CHURCH
Todos los conjuros investigados:
I BELIEVE ITS MAGIC
Todas tus criaturas suben a nivel 10:
FEEL THE POWER
Ganas 100.000 monedas de oro:
SHOW ME THE MONEY
Ver todo el nivel sin niebla:
NOW THE RAIN HAS GONE
Ganar automáticamente este nivel:
DO NOT FEAR THE REAPER



En el menú de inicio, ejecuta regedit.exe. *En* **HKEY_CURRENT_USER\Software** *busca* **Dungeon Keeper II\Configuration\Video**. *Cambia el valor de* **Highwalls** *de '1' a '0'.*



Los muros, que antes tenían esta altura...



... serán más bajos, mejorando la visión.

Con estos trucos es más fácil que nunca llevar el terror a las profundidades de la tierra ¡Horny se va a poner ciego de abatir héroes y monstruos sublevados!

Descent 3

Simplemente teclea estas frases en mitad del juego. Aparecerán mensajes de confirmación para cada truco.

Trucos

Todas las armas:
IVEGOTIT
Modo Dios:
BURGERGOD
Vista tipo *persecución*
BYEBYEMONKEY
Camuflaje:
TESTICUS
Destruir enemigos:
DEADOFNIGHT
Obtener todo el mapa del nivel:
TREESQUID
Selección de nivel:
MORECLANG



Con **MORECLANG** *sale este cuadro. Escribe el número del nivel al que deseas ir.*



BYEBYEMONKEY: *juegas viendo tu nave desde atrás ¡como si la persiguieras!*



TESTICUS *vuelve la nave semi-invisible ¡camuflaje al estilo Klingon de Star Trek!*

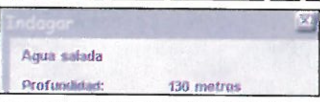
SimCity 3000

Pulsa a la vez la combinación de teclas **[CTRL]+[ALT]+[SHIFT]+[C]** durante el juego. Aparecerá una caja con un cursor parpadeante en la esquina superior izquierda.

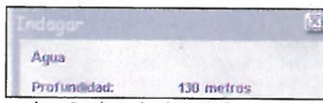
Introduce ahí los siguientes códigos y confirma con **[Return]**.

Trucos

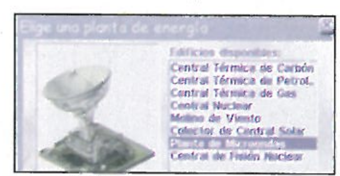
Disponer de todas las centrales de energía:
power to the masses
Disponer de todos los edificios de abastecimiento de agua:
water in the desert
Quitar un nivel de altura al terreno:
terrain one down
Quitar 10 niveles de altura al terreno:
terrain ten down
Añadir un nivel de altura al terreno:
terrain one up
Añadir 10 niveles de altura al terreno:
terrain ten up
Agua salada:
salt on
Agua dulce:
salt off
Disponer de todos los edificios de 'premios y oportunidades':
pay tribute to your king



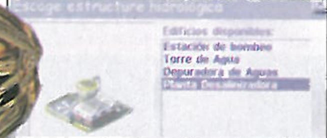
Si el agua salada del mar no te gusta...



...cámbiala con ***salt off***...



...¡el sueño de todos los náufragos perdidos en una isla desierta!



power to the masses: *consigue las centrales de energía más modernas. ¡Incluso algunas que no se han inventado aún!*

water in the desert: *aunque empieces el juego en 1950, con este truco podrás acceder desde el principio a las cuatro abastecedoras de agua.*



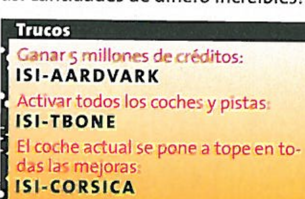
pay tribute to your king: *¡proyectos faraónicos! Compra los monumentos que desees para tu ciudad de ensueño.*

Sports Car GT

Escribe en cualquier pantalla del menú **ISI-CHEESEMAN**. Aparecerá un mensaje de *Cheat enabled*. A partir de ahí puedes escribir los trucos. ¡El de **ISI-AARDVARK** lo puedes activar tantas veces como desees, y acumular así cantidades de dinero increíbles!

Trucos

Ganar 5 millones de créditos:
ISI-AARDVARK
Activar todos los coches y pistas:
ISI-TBONE
El coche actual se pone a tope en todas las mejoras:
ISI-CORSICA
No sufres daños en el modo carrera:
ISI-DELICATE



Antes de comenzar una temporada, escribe ***ISI-CHEESEMAN*** *en cualquier pantalla.*





ISI-AARDVARK: *¡ahora eres millonario!*

ISI-TBONE: *todos los coches disponibles...*



...y todas las categorías de competición abiertas ¡Ya puedes correr en la World GT!



ISI-CORSICA: *a este coche no le vendría nada mal un pequeño retoque...*



...¿qué te parecerían 323 caballos más para tus ocho cilindros? ¡Date el lujazo!

¡Haz que giren las hélices! En la divertida simulación de vuelo de Shiny, los helicópteros dirigibles son los protagonistas.

Estos helicópteros son fascinantes, pero muy difíciles de pilotar.

R/C Stunt Copter

Son caros y difíciles de pilotar, pero aun así, poseen un extraño e irresistible atractivo: se trata de los helicópteros de aeromodelismo. La compañía de juegos Shiny Entertainment se ha propuesto iniciar a los usuarios de la Playstation en el pilotaje de helicópteros en miniatura. El reto era conseguir reproducir este curioso hobby conservando la jugabilidad propia de los videojuegos actuales. ¡Y a base de imaginación y buen hacer, lo han conseguido... con nota alta!

Comienzas en el modo de entrenamiento y, hasta que no lo superas, no te dejan empezar el juego en sí. **Después elegirás uno de los seis helicópteros (=nivel de dificultad) con el que te enfrentarás a cinco niveles, más un *bonus level* en cada uno. Los niveles consisten en superar cinco tipos de pruebas, con diferentes variantes en cada uno de ellos.** La inclusión de un modo de dos jugadores, el mordaz comentarista y el estupendo *Free Flight Mode,* en el que puedes incluso sobrevolar las aguas con una libélula, añaden puntos a un juego ya de por sí interesante.

Pero te advertimos de que los mandos de vuelo, aunque realistas, son arduos de dominar. Las pruebas más avanzadas son sólo asequibles para campeones... ¿Aceptas el reto?



En el grado de dificultad Ace hay que conseguir hacer maniobras dificilísimas.

INFO

Las cinco pruebas



Shooting
Disparas contra balones, patos de goma o conejos de peluche.



Slalom
¡Qué difícil! Intenta volar rápido pasando entre los postes.



Target
Aquí recorres waypoints o atraviesas aros en el aire.



Hoover
¡Mucho pulso! Mantente quieto en el aire o empuja objetos.



Landing
Intenta aterrizar correctamente. ¡Más difícil de lo que parece!



PC | PS | N64 | SAT | E

R/C Stunt Copter
Simulación de vuelo para expertos

7990 ptas. aprox | Shiny/ Virgin | 1-2 jug.

• compatible: Dual Shock, Memory Card

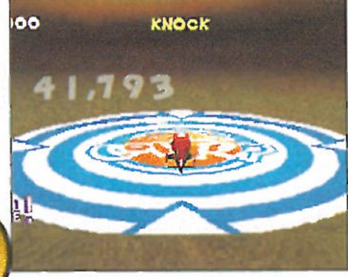
Gráficos 7 | Sonido 9 | Jugabilidad 8

Simulación bien conseguida. Comentarista divertido. Original a tope.

Unas pruebas muy difíciles, casi imposibles de superar sin pad analógico.

Original y creíble simulador, con un genial comentarista a lo *Fifa*. Dificultad muy elevada. 8

Texto: Knut Gollert



Para pasar esta prueba, tienes que dar exactamente en el centro de la diana.



Prueba hoover: empuja la pizza por el lago con el viento de las hélices.



Dos jugadores: uno juega y el otro espera su turno, incordiando de vez en cuando.



Épico: una monstruosa mole de músculo, grasa y colmillos contra la ágil y bella heroína.

Hay veces que el dragón, si lo dejas solo, se va de marcha por su cuenta.

Amor a primera vista. Rynn tiene una relación muy especial con Arokh, su dragón.

Drakan: Order of the Flame

¡Volar a lomos de un dragón! Uno de los tópicos más entrañables de las novelas de fantasía se hace realidad en *Drakan*.

Han secuestrado a tu hermano. Tu pueblo ha sido arrasado. Estás cansada, herida y sola. Pero todavía puedes blandir una espada... ¡y alguien lo va a pagar caro!

Con este argumento tan 'inspirado' dan comienzo las aventuras de Rynn, una más de las muchas heroínas virtuales que de un tiempo a esta parte reclaman protagonismo en el mundo de los videojuegos. Como si de un *Tomb Raider* se tratara, Drakan plantea puzzles, exploración, trampas mortales para eludir y enemigos que vencer. **La novedad es que ahora puedes montarte a lomos de un dragón y surcar los cielos del mismo escenario que hace un momento estabas recorriendo a pie.**

¿Suena bien, verdad? ¡Es que realmente está muy bien! El dragón (llamado Arokh) vuela con una animación majestuosa y fluida, vomitando fuego, rayos o gas letal sobre los monstruos. Desde el aire es fácil liquidar a los enemigos terrestres, si bien hay otros dragones malvados y otras criaturas voladoras que te mantienen ocupado y con el ojo avizor.

Aunque volar tiene su gracia, la verdadera acción está en el suelo. Hay si-

consejos

- A algunos monstruos puedes engañarlos. Entra en una cueva y déjate ver. En cuanto corran a por ti, huye a la salida y monta al dragón. Procede a freírlos desde fuera con el aliento de fuego, antes de que les dé tiempo a retirarse.
- Las armas se desgastan: para romper barriles y otras tareas rutinarias, usa el espadín básico que te dan al principio del juego (es indestructible).
- Matar arañas es fácil. Sólo tienes que golpearlas agachada. Usa el espadín.
- Si ves a un wartok que se pone a gritar y agitar los brazos ¡ten cuidado, está pidiendo refuerzos!
- Los wartoks son muy rápidos. ¡No intentes huir de ellos y hazles frente!
- Cuando montes al dragón, deja presionado el botón secundario del ratón para activar el giro de cabeza.
- Busca las flechas que has disparado, ya que algunas pueden recuperarse.

Con Rynn dándoles caza, a los porcinos Wartoks les ha llegado su San Martín



Montar sobre Arokh es una experiencia memorable. ¡Pero vigila esas bolas de fuego!

Ellos llevan coraza completa. Tú, un top ajustado. ¿Es eso justo?

Chulísimas secuencias de vídeo: mostrar un poco de muslamen nunca viene mal.

Acabada la lucha, toca ponerse a explorar los complejos subterráneos.

Inventario tipo Diablo: el tamaño de los objetos limita cuántos puedes llevar.

Sortear trampas de todo tipo es uno de los principales motores de la acción.

Con los cristales de fuego te puedes montar unas barbacoas de miedo.

Hoy en día, a ningún juego de este tipo le puede faltar la vista de francotirador.

Pone carita de buena, pero es una carnicera de tomo y lomo.

tios inaccesibles para Arokh, y ahí es donde Rynn tiene que demostrar de qué pasta esta hecha. Aporrear ciegamente a los monstruos con el arma que tengas más a mano suele bastar, pero también puedes valerte de algunos ataques especiales, o estrategias sutiles. Hay muchos enemigos diferentes, todos deseando hincarte el diente, así que hay diversión para rato.

Dispones de varias armas que encontrarás por el camino, cada una con sus propias características. Algunas de ellas son notablemente potentes y eficaces. El truco está en que se rompen con el uso, de manera que las más completas es mejor guardarlas para los combates difíciles (y es un serio problema cuando el inventario va a tope y tienes que descartar algo).

Manejar a Rynn es relativamente sencillo, y el sistema de control del dragón se ha simplificado al máximo para evitar traumas en la transición del suelo al cielo. Ahora bien, mientras que los combates aéreos son bastante asequibles, en la lucha cuerpo a cuerpo te zumban los morros con cierta facilidad. Como el juego se puede salvar en cualquier punto, a fuerza de insistir todo es superable. Pero si no eres un jugador paciente, puedes acabar harto de que los gigantes te planchen una y otra vez.

En cuanto a los gráficos, hay que reseñar que están a la altura de los mejores juegos de PC, y muestran una violencia bastante explícita que puede no ser del gusto de todos.

Los primeros niveles son geniales, pero el juego pronto desemboca en los típicos subterráneos con puzzles del tipo 'mueve este bloque y encuentra tal llave'. No es que esté mal, pero decepciona un poco. Por fortuna, el peso de la acción se lo llevan en todo momento las luchas con los monstruos y las trampas. La exploración y los puzzles están ahí, pero no son los protagonistas absolutos: para eso está la Lara Croft, reina indiscutible del género.

Tipos de armas

Espada mágica
Con un ataque mágico especial incorporado.

Espada ancha
Arma sencilla de usar, pero las hay mejores.

Mazo
Daños masivos, pero lento y poco manejable

Arco
Difícil de dominar. La única que ataca a distancia.

PC | PS | N64 | SAT | I

Drakan

Aventura de acción heroica para avzds. y exptos.

7.495 ptas. | Psygnosis/Virgin Int. | 1-8 jug (red)

Mín.: Pentium 166, 32 MB RAM, Win 95, 300 MB HD, tarjeta 3D. *Rec.*: Pentium II, 64 MB RAM, Win 95, 400 MB HD, tarjeta 3D

Gráficos 10 | Sonido 7 | Jugabilidad 8

Idea innovadora. El vuelo del dragón. Las secuencias intermedias. Detalles gore.

Un poco lineal. Muy difícil: hay que salvar la partida continuamente.

Espadas, magia, monstruos y dragones. La fantasía heroica ha ganado una nueva heroína.

8

Texto: G.P.-A.

REQUIEM
AVENGING ANGEL

Un grupo de ángeles caídos ha decidido destruir el mundo, y Dios está ocupado en otros asuntos... ¡Prepárate, porque te va a tocar a ti evitar el Armagedón!

A pesar de su naturaleza ultraterrenal, lo cierto es que Malaquías soporta muy mal que lo tiroteen. Procura evitar un intercambio de disparos, en plan "a ver quién aguanta más".

consejo

¿Cómo mato a los monstruos finales?

Los enemigos que aparecen al final de algunas fases son simplemente bestias de increíble resistencia. No hay truco para matarlos fácilmente: tienes que vaciarles un cargador tras otro de tus mejores armas.

¡Me están machacando!

Tienes poderes semidivinos: ¡úsalos! Resucita, posee o convierte oponentes a tu causa: en las refriegas difíciles, deja que sean ellos los que se lleven la peor parte. Si las fuerzas enemigas resultan ser más de lo que puedes manejar, prueba a atravesar sus filas corriendo a toda mecha mediante el hechizo de velocidad.



Malaquías en acción: nuestro angelical héroe acaba de liberar a un prisionero.



No dispares: en Requiem, no todos son tus enemigos. ¡Prueba a hablar con él!



Los escenarios son fenomenales. Pese a la enormidad de las texturas, la definición mantiene un nivel sobresaliente.

Un ejército de mortales está al servicio de los ángeles caídos.

Estos malditos ángeles caídos! ¿Es que no aprendieron la lección cuando los echaron del Cielo? Pues ellos, erre que erre, dando la lata. Ahora resulta que quieren organizar el Fin del Mundo por su cuenta y exterminar a la Humanidad. ¡Pues van listos si creen que lo van a tener fácil! Puede que ellos sean legión, pero el bueno de Malaquías, ángel ultraviolento donde los haya, se basta y se sobra él solito para patearles el trasero de vuelta al Infierno.

Lo malo es que, para llegar a la Tierra, Malaquías tiene que atravesar la dimensión del Caos (impresionante escenario, por cierto), y en ese trayecto no le queda más remedio que despojarse de sus superpoderes angélicos. Más tarde los irá recobrando pero, mientras lo hace, tendrá que apañarse con lo que pueda encontrar: lanzagranadas, escopetas, rifles telescópicos y cosas así... ¡Vamos, lo típico!

Los poderes del ángel son lo mejor del juego: los hay de ataque, de defensa, interactivos... Realmente te hacen sentir repleto de poderes divinos. Conviértelos en estatua de sal, haz que su sangre hierva o, simplemente, arrójales un rayo o una bola de fuego. ¡Esos truhanes van a saber lo que es la cólera de Dios! También puedes poseer sus cuerpos o resucitarlos como aliados. Hasta tienes el poder de alterar el paso del tiempo y hacer que todo se mueva a cámara lenta: ¡aprovecha para apuntar a la cabeza, el resultado es muy espectacular!

Pero no te emociones demasiado. Aunque tienes mucho poder, vas a necesitarlo todo para enfrentarte a los demonios sedientos de sangre, que te atacan nada más aparecer, o al ejército de humanos leales al Infierno. Y no siempre hay que liarse a tiros: te infiltrarás disfrazado en la base enemiga (¡que no te vean las armas!) o tendrás que hablar con personajes neutrales que te expliquen qué debes hacer.

El juego abusa de emboscadas indetectables, que consisten en soldados surgidos de la nada (¿te acuerdas del *Duke Nukem* y sus alienígenas teleportadores?), y a veces es difícil moverse por sitios estrechos, donde Malaquías tiene cierta tendencia a quedarse atascado. No es un defecto insuperable, pero es un poco molesto, sobre todo mientras esquivas el fuego enemigo.

Si los juegos difíciles no te asustan, *Requiem: Avenging Angel* puede convertirse en uno de tus favoritos.



PC | PS | N64 | SAT | E

Requiem: Avenging Angel
3D shooter para avanzados y expertos.

7.990 pts | 3DO/Proein | 1-8 jug.(red)

Mín.: Pentium 166, 32 MB RAM, Win 95, 100 MB HD. *Rec.:* Pentium II 350, 64 MB RAM, Win 95, 450 MB HD, tarjeta Voodoo2

Gráficos 9 | Sonido 6 | Jugabilidad 8

Escenario bonitos. Magia *angelical* original. Enemigos vistosos. Historia chula.

Niveles lineales que a veces son un poco aburridos. Te matan muy fácilmente.

Un 3D shooter muy sólido, con algunas aportaciones originales, aunque poco variado. 8

Texto: G.P.-A.

¡Ya era hora! Por fin un juego de golf verdaderamente divertido para la Nintendo 64. ¡Mario consigue todo un 'hoyo en uno!'.

Peach
Los golpes de la princesa no son potentes, pero sí precisos.

Luigi
¿Cuándo le veremos de protagonista?

Mario
El jugador más equilibrado: ¡no podía ser de otra manera!

Wario
El power player del juego. Tiene el drive más potente de todos.

Baby-Mario
Llora cada vez que no consigue el par. ¡Criaturita!

INFO

Terminología básica

Par: número de golpes estimados para meter la pelota en un hoyo determinado.
Eagle: dos golpes por debajo del par.
Birdie: un golpe por debajo del par.
Bogey: un golpe por encima del par.
Double Bogey: dos por encima de par.
Fairway: se traduce por *calle*. Es la ruta ideal para aproximarse al *green*.
Green: el césped alrededor del hoyo.
Caddie: un ayudante que carga con la bolsa de palos. Cada golfista tiene uno.
Putter: el palo de precisión. Se usa para meter la pelota en el hoyo desde el *green*, con un golpe llamado *putt*.
Driver: el palo para distancias largas. Se usa siempre en el primer golpe *(drive)*.
Tee: peana sobre la que se pone la pelota para dar el golpe inicial.
Búnker: un gran agujero relleno de arena.

Mario Golf



Como ya es habitual, la calidad del golpe depende de tu capacidad de sincronización.


La pantalla muestra toda la información que necesitas de un modo muy atractivo.


Los golpes desde el búnker son siempre delicados. ¡Procura no caer en uno!

Qué lejos quedan los tiempos en los que Mario, el humilde fontanero, limpiaba tuberías de *koopas*! Desde que rescató a la princesa Peach (alias *La Princess*) de las garras de Bowser, se nos ha aburguesado una barbaridad: que si carreras de karts, que si *parties* con los amigos... ¡y ahora, golf! ¡Seguro que, a estas alturas, ya no se acuerda ni de lo que es una cañería! Pero bueno, al menos el juego está bien. ¿Hemos dicho bien? ¡Diablos, es fantástico! A diferencia de los plomizos simuladores de golf al uso, este título proporciona diversión desde el primer golpe.

***Mario Golf* trata de conjugar toda la riqueza del golf con una mecánica de juego sencilla y clara.** El objetivo es que hasta el más torpe aprenda enseguida a jugar a este deporte con Luigi, Wario, Yoshi y demás personajillos de aspecto simpático.

Los gráficos no son los habituales en un simulador. En vez de eso, se ha optado por conservar la peculiar estética del universo Mario, ¡todo un acierto! Ya se apostó por algo parecido con el *Everybody's Golf* de PSX, y el resultado fue excelente. Ahora, gracias a la potencia de la N64, se ha dado un paso más allá: ¡estos golfistas son graciosísimos! Entre los variados modos de juego, destaca un insólito multiplayer donde cuatro jugadores compiten simultáneamente tratando de ser los primeros en acabar el recorrido. Tal vez pervierta un poco el espíritu reposado del golf ¡pero es muy divertido! Enhorabuena, Mario: ¡te acabas de anotar otro excelente juego a tu colección!


En el campo de minigolf puedes practicar tus golpes y jugar partidas rápidas.


La verdad es que nosotros esperábamos encontrar a Yoshi en el papel de caddie...



Texto: G.P.-A.



Puedes activar una opción de aprendizaje para que aparezcan consejos durante los trucos.

Las protecciones, imprescindibles para todo *skater* orgulloso de serlo, brillan por su ausencia en el juego.



El desafío: cada pista te propone cinco retos, que se recompensan con una cinta de vídeo cada uno.

En el modo Grafitti hay que mejorar los trucos del oponente en cada zona para conquistarla.

Pilla tu tabla virtual y acompaña a Tony Hawk desafiando a la gravedad y al sentido común con los más flipantes trucos aéreos que hayas visto nunca.

TONY HAWK'S SKATEBOARDING™

Finger flip, 360 Shove it, Tailgrab, Nosegrind... ¿Te suenan? Estos y muchos otros trucos de *skate* están ahora al alcance de tu Playstation con *Tony Hawk's Skateboarding*. Este famoso *skater* ha prestado su nombre a un juego que, si eres fan de este deporte, te va a volver loco.

Los escenarios por los que vas a patinar son el sueño de un *skater*. Cada ciudad está llena de rampas, escaleras y barandillas, formando unos circuitos por los que podrás hacer locuras con tu tabla a placer. Siempre corres el peligro de que un coche te atropelle o de fallar un salto y estrellarte contra el suelo de cabeza, pero aunque en pantalla parece extremadamente doloroso (escupiendo sangre y todo), nunca te pasa nada. ¡Ojalá en la vida real fueses así de invulnerable!

El juego consiste en pasar diferentes pruebas de habilidad. A medida que cumples con los desafíos propuestos consigues nuevas pistas y tablas más avanzadas. Encontrar letras, conseguir elevadas puntuaciones haciendo trucos, romper ciertos objetos del escenario... en fin, muy variado. Y para cuando te hartes de patinar solo, tienes la modalidad de dos jugadores con tres tipos de competición, a cual más divertida.

Por si todo esto fuera poco, la acción viene acompañada por una banda sonora de lo más cañera, que te transmite a la perfección el espíritu radical del juego. Es tan buena que te sabe a poco. ¡Queremos más temas! Los efectos sonoros de la tabla y de los golpes son muy reales.

Tony no se puede quejar: ¡han hecho un juego digno de él!



PC | **PS** | N64 | SAT | I

Tony Hawk's Skateboarding
Deporte radical para avanzados y expertos

7490 pts. aprox | Neversoft/Activision | 1-2 jug.

• Compatible: Memory Card, Dual Shock

Gráficos 7 | Sonido 9 | Jugabilidad 9

☺ Movimientos del personaje. Sistema de trucos tipo combo. Banda sonora.

☹ Algunos errores gráficos. *Skaters* invulnerables. Sólo hay una chica.

Recoge el espíritu del *skate* a la perfección. Y si no sabes patinar... ¡aprenderás pronto! **8**

Texto: G.P.-A.-D.P.R.

Tony Hawk (30 años) es sin duda, una de las leyendas del skate.

INFO
La compañía Neversoft

Los creadores de este simulador deportivo no son desconocidos para los usuarios de la Playstation. Son los responsables de juegos como *Apocalypse*, con Bruce Willis (imagen abajo), *MDK* y *Skeleton Warriors*.

En esta compañía californiana, fundada en 1994, trabajan 20 personas en dos equipos. Ahora están preparando un juego de Spiderman.



¡Qué equilibrio! Cuanto más tiempo aguantas la grindada, más puntos sacas.

El nombre del truco cambia de color según haya sido normal, especial o fallido.



Sega Rally 2

De la sala de recreativos a tu casa. Éste es el lema de Sega para la nueva Dreamcast ¡Y 'Sega Rally 2' lo cumple a la perfección! El mejor juego de rallyes que haya derrapado nunca por los circuitos de una consola doméstica.

Antes de cada carrera recibes información sobre el estado de la carretera y el tiempo. Aprovecha para examinar las curvas que te van a tocar en cada tramo.

La prueba más dura para cualquier piloto de rallyes son las pistas heladas, en las que un volantazo mal dado te puede mandar a la cuneta en un instante.

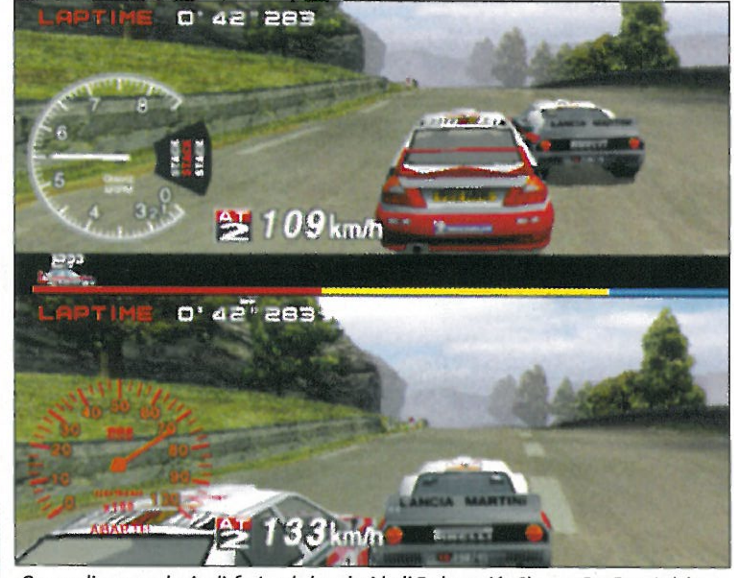
Sega ha invertido mucho dinero en las licencias de los 19 coches oficiales.



Clásico sistema de checkpoints. Alcánzalos para ampliar el límite de tiempo.



Adelantamientos sin peligro: los roces apenas afectan a tu velocidad.



¡Que nadie se quede sin disfrutar de la velocidad! En la opción Slower-Car-Boost *del modo de dos jugadores, los novatos pueden competir de tú a tú con los pilotos expertos.*

El nuevo título de Dreamcast no es una simple conversión de la máquina recreativa, ¡es aún mejor! **Las 17 pistas y 19 vehículos, junto con las realistas condiciones climáticas, te harán sentir toda la emoción y el ambiente de los rallyes.** Pistas polvorientas bajo un sol radiante, lluvia que reblandece el barro de la pista (¡el coche se pone perdido!), o hielo (¡cómo resbala esto!) y nieve a tutiplén (¡no veo nada!). Por no hablar de las difíciles carreras nocturnas, donde la visión se limita a las posibilidades de los faros de tu coche.

En total tendrás que superar cuarenta tramos cronometrados, que se distribuyen en diez temporadas. En el modo arcade compites contra 15 pilotos manejados por la consola, aunque no son unos rivales excesivamente duros. De hecho, el principal defecto del juego es que el resultado de las colisiones no es muy real. Es raro que tus oponentes consigan ponerte en apuros con una maniobra brusca, o que te bloqueen el paso. Prácticamente, todo lo que tienes que hacer es recuperar terreno perdido en la salida y luego preocuparte de conservarlo. Los adelantamientos son demasiado fáciles.

Hay dos variantes del modo multijugador en los que además pueden competir pilotos manejados por la consola. En teoría incluso se podrán organizar carreras con cuatro jugadores humanos a través de la red, gracias al módem, pero aún hay que ultimar los detalles del invento en España. ¡Menudas carreras nos vamos a marcar!

SR2 te ofrece una experiencia motorizada que satisface las exigencias de cualquier aspirante a piloto. Junto a *Virtua Fighter 3tb, Sonic Adventures y House of the dead 2*, apostamos a que será uno de los juegos más vendidos del lanzamiento. ¡La Dreamcast sale quemando ruedas!

Texto: Marco Hantsch · Fotos: neXt Level



Fútbol Internacional 2000



El realismo de las animaciones y movimentos es asombroso ¡y hay un montón!

Es muy difícil que a estas alturas un simulador de fútbol nos maraville, pero éste lo ha conseguido. El apartado gráfico es soberbio, con jugadores moviéndose con una fluidez y veracidad pasmosas. Todo es configurable: el aspecto de tus jugadores (¡50 rostros a elegir!), las camisetas, la posición de la cámara, la velocidad de juego, el nivel de acoso... ¡y son cambios que luego se notan, no las típicas chorradas inútiles! La acción engancha desde el principio, y cuanto más juegas, más aprendes. Entre eso, y que las jugadas son muy parecidas a las de los partidos reales ¡este simulador se sale!



Capcom Generations









13 juegos en 4 CDs: 1942,1943,1943 kai,Commando, Mercs, Gunsmoke, Ghost'n Goblins, Ghouls'n Ghosts, Super Ghosts'n Goblins, Vulgus,Sonson,Higemaru,Exed Exes.

¿Por qué 4CD's? Vale, son trece juegos, pero seguro que con un CD les habría sobrado. Para los que gusten de este tipo de recopilaciones, *Capcom Generations* es una auténtica maravilla. Algunos títulos son demasiado simplotes, hasta para el jugador más fosilizado, pero otros son muy jugables, aun para los estándares actuales. Pero seamos realistas, si has mamado toda tu vida gráficos maravillosos en 3D, lo más probable es que estas piezas de museo se te atraganten. A destacar de la recopilación el *Gunsmoke*, *Mercs*, los tres *Ghost & Goblins* y los *1942/43*.



Bichos



Flik brinca sin mucho convencimiento.

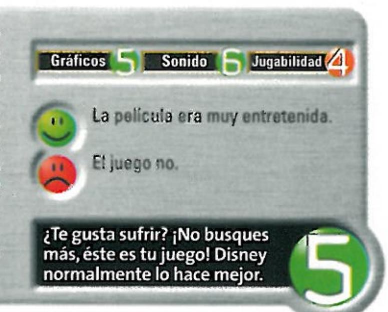


Bichos

Jump&run para avanzados

5.990 pts. | Disney/Activision | 1 jug

Los gráficos están muy superados, y que a estas alturas nos vengan con otro juego de dar saltitos de aquí para allá es criminal. El control es poco intuitivo, y además en las instrucciones no te avisan de que se puede llegar más alto dejando apretado el botón de salto: ¡chapuceros! Encima, el botón de disparo y el de correr son el mismo. Cuando quieres correr gastas tu munición, y cuando quieres disparar corres hacia el enemigo. Lamentable.



Amerzone



Gráficos de puro render para tus ojos.

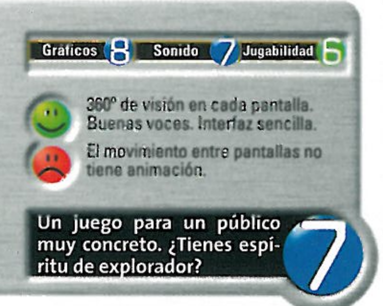
PC PS N64 SAT E

Amerzone



Min.: Pentium 166, 32 MB RAM, 16XCD tarjeta video 2 MB. *Rec.:* Pentium 200, 64 MB RAM, 32XCD, tarjeta video 4 MB. En ningún caso requiere tarjeta aceleradora 3D.

Una aventura gráfica en primera persona, muy parecida en concepto a *Myst*, padre de este tipo de juegos. Se trata de un estilo de juego que no exige ninguna destreza manual y sí mucha observación y paciencia. La historia es cautivadora, y las pantallas te hacen sentir como si de verdad estuvieses visitando un nuevo y exótico mundo. Los efectos sonoros no abundan, pero son de mucha calidad. Los puzzles pueden ser un poco frustrantes, pero de eso se trata ¿no?



Castrol Honda S.B.

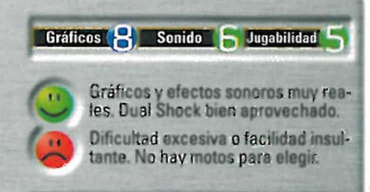


Una de las típicas escenas del juego.



Dual Shock, Memory Card

Vale, los gráficos y efectos sonoros son superrealistas, pero se han vuelto a pasar con la dificultad. Roza un bordillo y te vas al suelo. Intenta enderezar al salir de una curva y pierdes el control. ¿De verdad es tan difícil pilotar una maldita moto? ¡Ni que fuera un avión! Hay opciones de control automático, pero entonces es demasiado fácil. En el punto medio está la virtud, y este juego no da con él. Encima, con la excusa del "realismo total" se han ahorrado la música.



Textos: G.P.A.

Diversión y



¿Quieres conocer lo último de lo último? ¿Lo que está rompiendo en Japón y EE.UU.? En breve, tú también podrás disfrutarlos, pero de momento esto es un avance de lo que te deparará el futuro...

¡Consolas y Rock!

El complemento más alucinante que hay en el mercado de la Playstation de momento no ha llegado al mercado español, aunque esperamos que lo haga próximamente. La guitarra Konami se ha realizado en Japón exclusivamente para el juego de música *Guitar Freaks*.

Con el Slider (en el cuerpo de la guitarra) fijas la altura de los trastes. En lugar de poner los dedos sobre las cuerdas, tienes que pulsar los tres botones y deleitarás al personal con tu música. La desventaja de la guitarra (y de todos los controllers musicales de Konami) es que sólo son compatibles con sus correspondientes juegos. Para *Beatmania* necesitas por ejemplo un controller completamente distinto.

Los amantes de los juegos de música fliparán completamente con este controlador que asegura diversión a tope. Aunque, por ahora, como no te hagas una visitilla al lejano Oriente...

Nombre: *Guitar Controller*
Sólo compatible con: *Guitar Freaks (Konami)*
Fabricante: *Konami*

Nota SF: 

Los fans de la Playstation rockanrolearán a su gusto con el exclusivo Guitar Controller.



Jugar en grupo

El Infrarrojo-Multiplayer-Adapter de Optec es un mando de la Playstation que puede ser utilizado hasta por cuatro jugadores y que da autonomía a todo el grupo con respecto a la consola, y sin embargo ofrece auténticas vibraciones DualShock (*Force Feedback*).

Si te gusta jugar con tus colegas, sabrás de sobra que cuando los jugadores se agarran fuertemente al joypad suele crearse un confuso remolino de cables. En la imagen de la derecha se conectó el accesorio de Optec a un multi-tap para jugar partidas de cuatro jugadores.

Nombre: *Wireless Digital Set (conexión de controller sin cables)*
Compatible con: *consolas Playstation*
Fabricante: *Optec*

Nota SF: 

De viaje...

Sony ofrece una bolsa de CD's y una cartera a prueba de bombas para llevar la consola, los joypads y tus juegos favoritos. ¡Para los más viajeros!

En el maletín de CD's *CD Case* (2.100 aprox.) caben 14 juegos de Playstation y los protege del polvo, rayaduras, y líquido. Además también tienes la posibilidad de adquirirlo en un pack que incluye un Digital-Pad y una Memory Card al precio de 4.990 aprox.



Nombre: *CD Case, Console Case*
Compatible con: *juegos y accesorios de la Playstation.*
Fabricante: *Sony.*

Precio: 2100 aprox.





periféricos

¡Han picado!

En Japón y en EEUU hay más controllers especiales para las populares simulaciones de pesca. Ahora también están llegando estos productos a nuestras tiendas especializadas.

Los Fishing Controller, como el de Ascii que ves en la imagen, funcionan con todos los juegos, así que no tendrás que comprar una caña de pescar distinta cada vez que cambies de juego. ¡Menos mal!

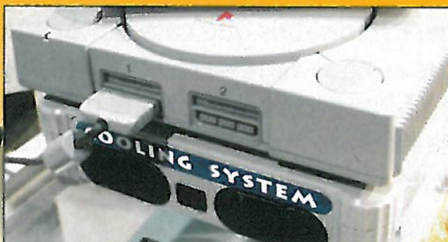
En principio todos los Fishing Controller tienen una función de *Force-Feedback:* si has pescado un pez gordo, notarás bien el tirón. ¡Ahora sólo tienes que tener cuidado de que el pez no se suelte del anzuelo!

Nombre: *Fishing Controller*
Compatible con: *todas las simulaciones de pesca (entre otros de Ascii, Bandai y Konami)*
Fabricantes: *Ascii, Bandai, etc.*

Nota SF: 



La pesca virtual te hará feliz a ti y a los peces, que seguirán vivitos y navegando.



¡Refresca tu Play!

El cometido del Cooling System es que tu consola se mantenga fresca como una lechuga, aunque te pases todo el fin de semana dándole caña a tope y jugando con tus colegas. Este extraño accesorio evita que el CD Drive se sobrecaliente y según el fabricante taiwanés CCL alarga la vida de la Playstation en miles de horas.

Nombre: *Cooling System*
Compatible con: *Playstation*
Fabricante: *CCL*

Nota SF: 

¡Juntos como hermanos!

El adaptador de Jam!! conecta la Playstation con el monitor del PC. Puesto que la consola no emite la señal VGA necesaria, la señal de vídeo se transforma en RGB (más señales de sincronización). Con las consolas antiguas la solución funciona sin problemas. Solamente con las consolas con un número de modelo superior a 7.000 y con juegos de importación, el héroe aparecerá en blanco y negro.

Nombre: *Jam!! VGA-Adapter*
Compatible con: *con todas las consolas y los juegos Pal.*
Fabricante: *Jam!!*

Nota SF: 8



Guarda tus jugadas favoritas

Unos manitas ingeniosos han inventado una máquina para copiar tarjetas de memoria portátil y la han denominado *X-Drive.*

La copiadora funciona con todos los tamaños de Memory Card hasta un máximo de 72 MB. Trabaja independientemente de la red y del PC, pero demuestra toda su valía en combinación con este último: con el *X-Drive* puedes guardar momentos del juego en el disco duro o en un disco zip, y también enviarlos.

Como interfaz del PC, la invención taiwanesa compite con el *DexDrive* y es compatible al cien por cien. La copiadora se conecta con el PC a través del puerto de impresora del ordenador... ¡así de práctico y sencillo!



Nombre: *X-Drive (MemCard Copier)*
Compatible con: *todas las Memory Cards hasta un máximo de 72 MB*
Fabricante: *Ramnet*

Nota SF: 7

Sensaciones Playstation en el PC

Si eres de los que juegan indistintamente con el PC y una consola, o tienes un montón de joypads distintos te puedes hacer con la pequeña caja *PC-Smart*.

Este económico adaptador del joystick une todos los controllers de la Playstation y la Nintendo 64 con el puerto para el joystick del ordenador.

La sencilla composición del *PC-Smart Joy* no le convierte precisamente en un milagro de la técnica, pero se trata de un accesorio muy práctico. Gracias a este producto, los fans de la Playstation no tienen que prescindir del Dual Shock Pad oficial de Sony y de sus correspondientes funciones de *Force Feedback* al jugar con el PC, y los fans de la N64 no echarán de menos sus queridos controllers cuando se sienten ante el PC.



Nombre: *PC-Smart Joy (adaptador del Joypad)*
Compatible con: *todos los gamepads de la Playstation y la N64*

Nota SF: 

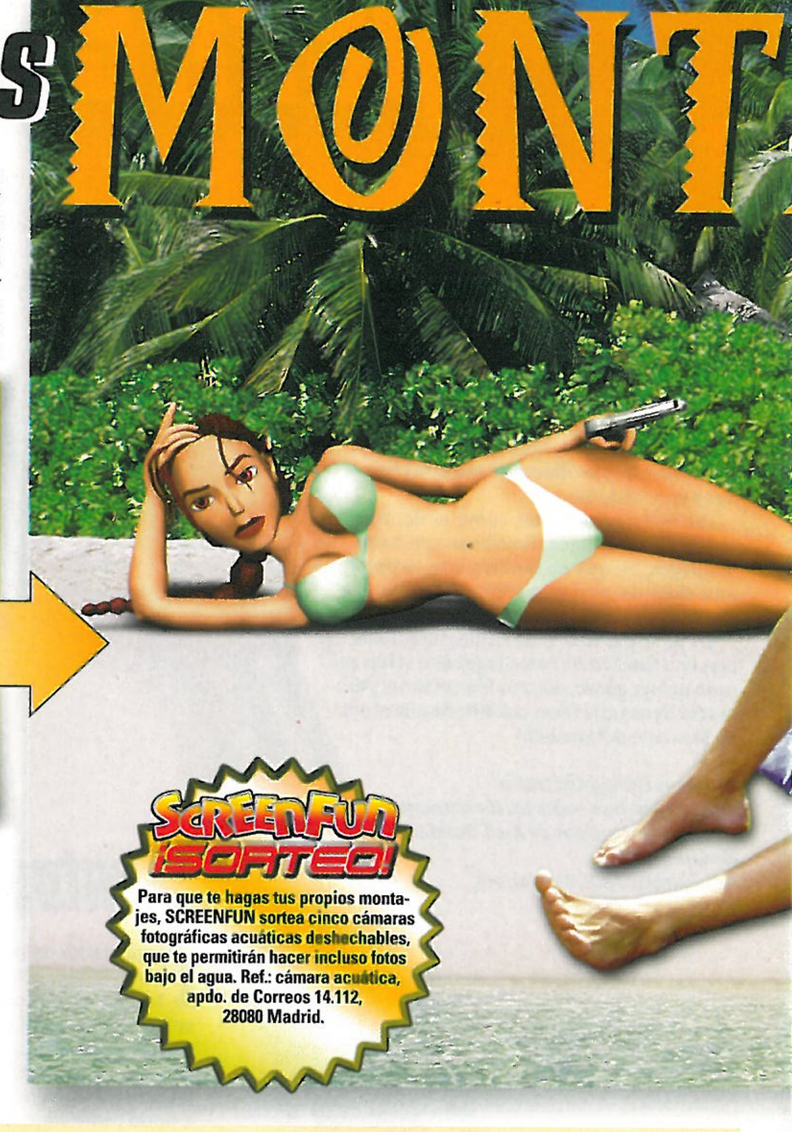
Texto y fotos: Winnie Forster.

Hazte tus propios MONT

¿Te has quedado este año sin vacaciones? ¿No sabes qué cara poner cuando tus amigos saquen sus fotos del verano ? Pues con destreza y el programa Paint Shop Pro podrás hacerles creer ¡que estuviste en el Caribe con Lara!

Del campo al mar: aquí te explicamos cómo se hace un montaje fotográfico en el PC. Para ello sólo hace falta seguir unos sencillos pasos y un poco de imaginación.





SCREENFUN ¡SORTEO!

Para que te hagas tus propios montajes, SCREENFUN sortea cinco cámaras fotográficas acuáticas deshechables, que te permitirán hacer incluso fotos bajo el agua. Ref.: cámara acuática, apdo. de Correos 14.112, 28080 Madrid.

Los tiempos en que una foto sólo retrataba la pura realidad han pasado a la historia. Ahora puedes manipular las imágenes a tu gusto con el software adecuado.

Monta una foto tuya con una playa de palmeras, introduce a la hermosa Lara a tu lado y ¡ya está! La única condición es que las fotos estén en formato digital. Para ello tienes que escanearlas. Los que no tengan escáner, pueden acudir a tiendas de fotos, fotocopiadoras o servicios de informática.

El programa shareware Paint Shop Pro desde la versión 5.1 es muy bueno para retocar imágenes. Lo puedes encontrar en Internet: *www.jasc.com* o en muchos CD-ROMs de shareware. Pero recuerda, ¡sólo podrás utilizar el programa gratis durante 30 días!

1. Herramientas

Estos botones de Paint Shop Pro te serán útiles para montar tus fotos...



Lupa: modifica el tamaño de visión de una imagen. El botón izquierdo del ratón la aumenta; el derecho, la reduce.

Transformar: puedes transformar un elemento de la imagen o modificar su tamaño.



Cruz: con ella puedes mover un elemento sobre la imagen.

Lazo: posibilita la elección a mano alzada.

Cuentagotas: selecciona el color de trabajo.

Pincel: esta herramienta es para pintar, ¡como los pinceles de verdad!

Pincel de clonar: sirve para trasladar fragmentos de imagen de un sitio de la foto hasta otro.

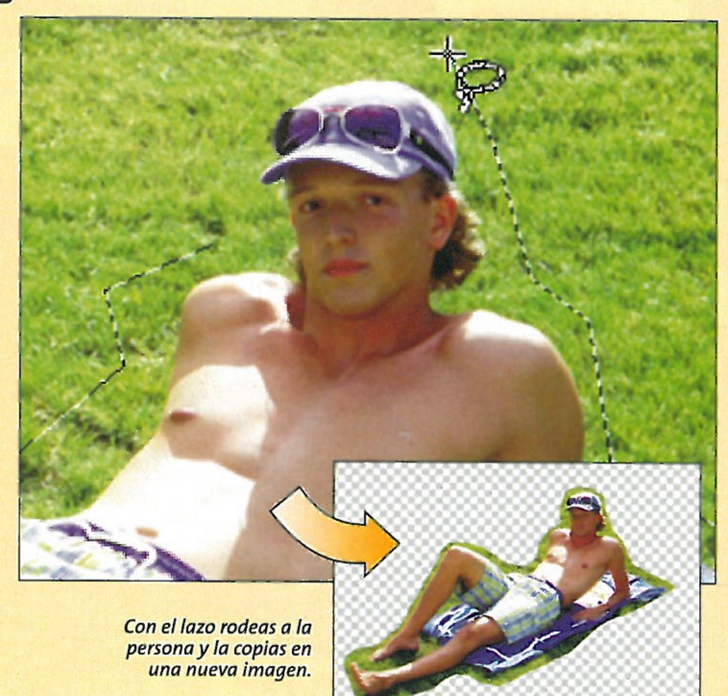
2. Recortar la imagen

El punto de partida para el montaje de SCREENFUN es una foto en la que hay un chico tumbado sobre la hierba. Para poder ponerlo en otro fondo, tienes que recortarlo de la foto.

▸ Haz click en la herramienta del lazo, Luego vete al menú **View/Toolbars** y escoge **Control palete.** Así se muestran las características de la herramienta del lazo en una ventana. En la ventana, selecciona **Punto a punto** y tu lazo responderá a los clicks de tu ratón.

▸ Marca el perfil de la silueta del chico de la toalla con el lazo en bruto. Cada click de ratón es un punto de marcación en la línea de contorno. No te preocupes por las desigualdades: luego vienen los detalles. Una vez hayas contorneado toda la figura, haz doble click y aparecerá una línea punteada que cerrará la selección.

▸ Haz click en **Edit/copy** y luego en **Paste/as a new image.** La figura escogida aparecerá en una nueva imagen con un fondo sin color. Puedes cerrar la imagen original con el fondo de hierba, ya que no la vas a volver a necesitar.



Con el lazo rodeas a la persona y la copias en una nueva imagen.

AJES

3. Limpia tu selección

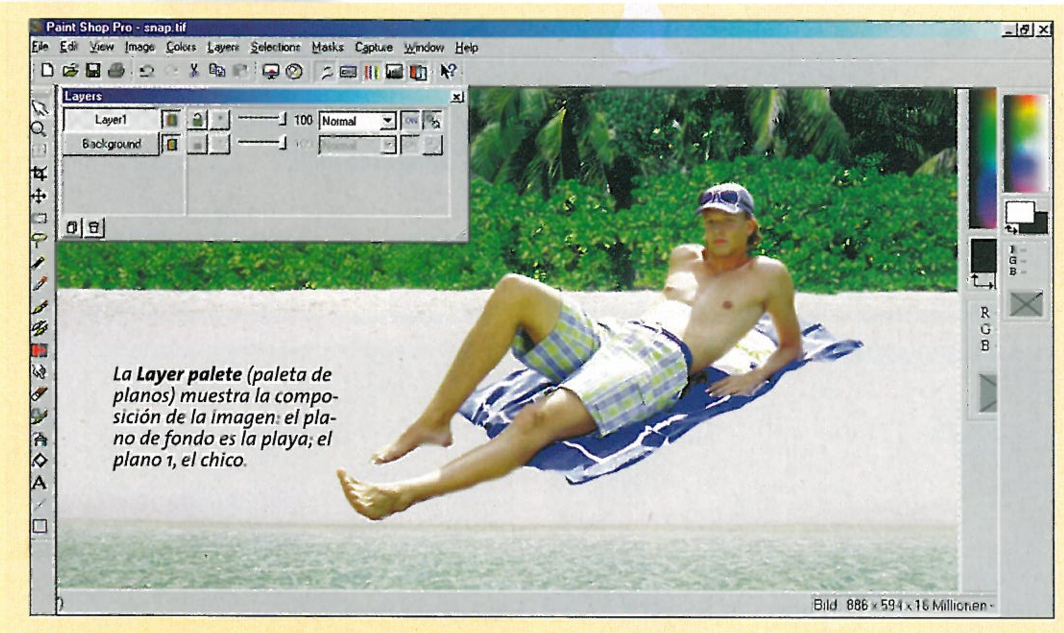


Elimina los restos de hierba con la máscara. Así liberas la figura.

► Existe un truco para eliminar los restos de hierba alrededor de la figura recortada: crea una *máscara* sobre la imagen, que cubrirá lo que no debe verse. Así no se daña la imagen real que está debajo de la máscara. Ésta es la mejor forma de corregir errores si nos *pasamos* haciendo limpieza.
► Con **Mask/new/show all** aplicas una nueva máscara transparente. No te olvides de hacer click en **Mask/ edit** para poder trabajar sobre la máscara.
► Con la lupa amplías la imagen hasta que puedas trabajar con todo detalle sobre ella.
► Toma el pincel y dibuja con el negro sobre todos los lugares de la imagen que quieras eliminar. Si te equivocas, puedes volver a hacer visibles esas partes pintando con el blanco. La ventana de color del extremo superior derecho indica con qué color estás trabajando. Para modificar el color, haces click con el cuentagotas en la ventana y escoges el negro.
► Se puede cambiar el grosor del pincel haciendo click en la Paleta de estilo **(View/toolbars/control palete).** Para el retoque, te recomendamos que utilices un pincel fino y blando.
► Si quieres puedes pintar líneas rectas de un solo trazo. Lo lograrás manteniendo pulsada la tecla [Shift].
► Una vez hayas eliminado todo el césped de la figura, vuelve al menú **Mask** y desactiva **Edit:** así informarás al Paint Shop Pro de que has acabado de trabajar con la máscara.
► Para eliminar las hierbas que se ven sobre los pies del chico, tendrás que recrear un poco de su piel con el pincel clonar. Haz click con el botón derecho del ratón en el área de la imagen de la pierna, de donde tomas la piel. Luego, pinta con el botón izquierdo del ratón sobre la zona de hierba que se mete en el pie. ¡Perfecto!
► Escoge finalmente **Mask delete** y responde que sí a **Would you like this mask merged into the current layer?** La figura queda libre limpiamente.

4. Haz el montaje

► Hemos elegido un fondo de una playa con palmeras para acoplar la imagen del chico. Abre para ello la imagen de la playa y la que acabas de recortar. Haz click en la recortada y escoge **Edit/copy.** Vuelve a cambiar la imagen de la playa y escoge **Edit/paste as a new layer.** Ahora el chico de la toalla tomará el sol en una playa paradisiaca. Flipante, ¿no crees?
► Acabas de colocarle en un plano superior al de la playa. Una imagen de Paint Shop Pro puede estar formada de distintos planos, unos encima de otros (aunque el ojo no lo perciba). Tiene la ventaja de que puedes tratar independientemente los elementos que están colocados encima o debajo. Podrás ver las capas de las que está compuesta una imagen en Layer palete **(View/toolbar/layer palete).** El plano de fondo es la playa, y el plano 1 es el chico sobre la toalla.
► Reduce la imagen del chico para que quepa en la playa con la herramienta de trasformación. Haz click en la esquina superior derecha con el botón derecho del ratón, y mantenlo pulsado mientras el motivo se haga más pequeño. El tamaño se modifica proporcionalmente, de forma que el equilibrio de la imagen se mantiene igual. Si se deforma la figura al reducir la imagen, utiliza el botón izquierdo del ratón.
► Al igual que el chico de la toalla, puedes escanear a Lara, repetir todos los pasos y ponerla en un nuevo plano para introducirla en la imagen de la playa. Puedes encontrar muchas imágenes de Lara en todos los números de SCREENFUN.
► Para que las piernas de Lara desaparezcan detrás del chico, el plano del chico tiene que estar arriba del todo. Para ello vete a **Layer palete,** haz click en **Plano 1** y arrástralo hasta colocarlo en la primera posición. ¡Ya tienes la foto de tus sueños! Con un poco de práctica, ¡harás montajes que dejarán a tus amigos boquiabiertos!



*La **Layer palete** (paleta de planos) muestra la composición de la imagen: el plano de fondo es la playa; el plano 1, el chico.*

Texto: Christiane Strobel. Fotos: Christian Vogel

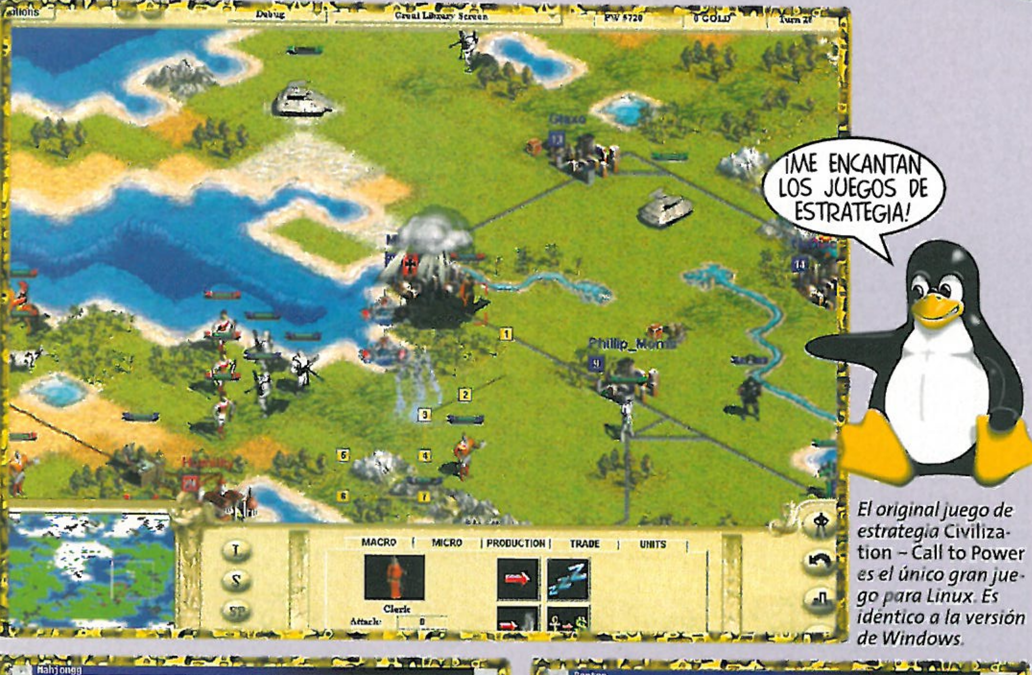


Linux

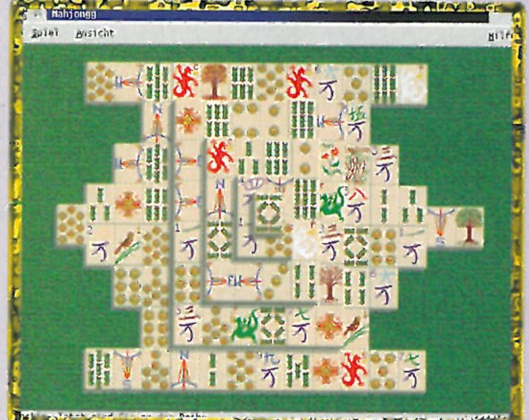
El poder del pingüino

¿Conoces al pingüino Tux? Es la mascota de Linux. Seguramente has oído hablar de este sistema operativo y tienes algunas dudas que resolver. ¡Tux te lo cuenta todo!

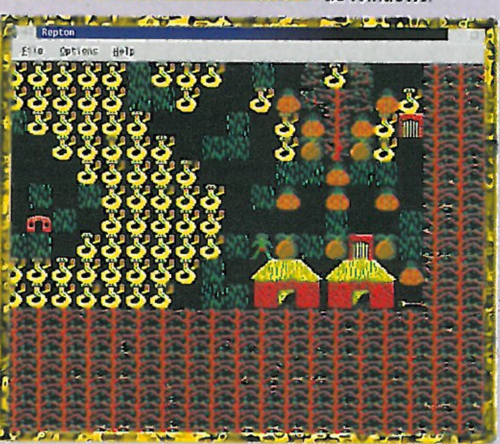
Juegos para Linux



El original juego de estrategia Civilization – Call to Power *es el único gran juego para Linux. Es idéntico a la versión de Windows.*



Para hacer un descansito: Mahjongg *es uno de los numerosos pequeños juegos que hay para Linux.*



De la edad de piedra: en Repton *corres por toda la pantalla y reúnes diamantes. ¡Conviertete en un cavernícola!*

¿Qué es Linux?

Linux es un sistema operativo. Seguramente conocerás otros sistemas operativos para PC, como DOS o Windows. Quizás hayas oído hablar de UNIX; se trata de un sistema operativo que instalan normalmente los profesionales en ordenadores grandes. Linux es una especie de conversión de UNIX para PC.

Se necesita un sistema operativo para poder hacer cualquier cosa con un ordenador. Su función es hacer que la máquina reconozca correctamente la tarjeta gráfica o que se pueda utilizar el joystick con el ordenador, entre otras muchas tareas. Incluso las consolas tienen su sistema operativo.

¿Qué tiene de especial?

Muchos usuarios afirman que Linux es más rápido, más estable y más seguro que Windows, por ejemplo. Estas cualidades son muy importantes sobre todo en el entorno de red o en la creación de un servidor de webs para Internet.

Además Linux puede hacer muchas cosas al mismo tiempo, cualidad que se conoce como *Multitarea real*. De igual modo, muchos usuarios pueden trabajar o jugar con un ordenador Linux a través de una pequeña red. Es relativamente fácil crear una de estas redes con Linux.

Y lo más impresionante es que Linux no cuesta nada. No es como otros sistemas operativos que vienen con un certificado de licencia, que restringe cuántas veces y de qué manera se puede instalar el sistema. Puedes copiar Linux tantas veces como quieras, pasárselo a amigos e instalarlo en tantos ordenadores como te



De estudiante sencillo a programador de éxito: el finlandés Linus Torvalds.

El creador de Linux

Abril de 1991, Universidad de Helsinki: en la sala de ordenadores ya no queda sitio. El estudiante finlandés Linus Torvalds está harto de esperar a que queden ordenadores libres y se compra un PC 386. Pero para poder trabajar en casa necesita el sistema UNIX, que sólo se puede utilizar con ordenadores grandes y extremadamente caros. A Linus sólo se le ocurre una solución: crear su propio sistema operativo. En septiembre de 1991 nació Linux, un UNIX para PC. Linus Torvalds publicó el código de programa en una newsgroup y pone gratuitamente a Linux a disposición de todos. Rápidamente se crea una gran comunidad en la que siguen desarrollándolo y que lo mejoran constantemente. Hoy en día, Linux sigue siendo gratis.



El interfaz gráfico de usuario de Linux es parecida a la de Windows: tiene menús desplegables, manager de archivos y se maneja con el ratón.

¡PARTICIPA Y QUÉDATE CONMIGO!

SCREENFUN ¡SORTEO!

¡Qué mono es Tux! ¿Te gustaría llevarte uno a casa? Pues te lo vamos a poner bien fácil. Sólo tienes que mandarnos una postal a SCREENFUN, ref: Tux, apdo.de Correos 14.112, 28080 Madrid, y participarás en el sorteo de tres de estos simpáticos pingüinitos.

apetezca. Además recibirás también el código de programa de Linux. Si eres capaz, puedes hasta modificar sus elementos si no te gusta algo de lo que contienen.

¿Es Linux sólo para profesionales?

En las primeras versiones, Linux se manejaba con comandos del teclado. Estos tiempos difíciles han pasado a mejor gloria: ahora, Linux ofrece un entorno de usuario gráfico muy parecido a Windows que hace que no te sientas extraño trabajando con el. Los Los usuarios inexpertos no tienen porqué pasarlo mal ya que el entorno es de lo más intuitivo. Con un ordenador Linux, los usuarios pueden hacer todo lo que podrían hacer con un PC, es decir, programar, escribir, diseñar o navegar en Internet. Existen buenos programas para todas estas funciones que operan bajo Linux (ver caja de info).

¿Puedo jugar con Linux?

En principio, Linux es un sistema para trabajar y no para jugar. De todas formas, hay un montón de pequeños juegos en Linux, entre ellos, *Tetris* o *Pac-Man*. Antes de que se extendiera Windows de manera general, muchos programadores desarrollaron sus juegos para UNIX y para Linux. Ya existían 3D-shooter mucho antes para Linux que para Windows.

Todavía no se sabe si habrá nuevos productos en el área de juegos de acción para Linux; depende del método de trabajo del sistema. Linux reparte su potencia según convenga entre distintos procesos, y para que un juego de acción no parpadee, hay que llevar a cabo complicados cambios en el sistema. Recomendamos que sólo lo hagan los auténticos expertos. Mejora el panorama en cuanto a los juegos de estrategia: el primero, y por el momento único, gran juego de este campo para Linux es *Civilization – Call to Power*.

¿Puedo usar mis juegos de Windows con Linux?

Es una pena que no puedas utilizar con Linux los juegos que son para Windows. Están los llamados emuladores, que son programas que dicen al ordenador (por ejemplo, un PC) que es otro sistema (por ejemplo, un Mac). Pero estos emuladores no soportan todos los programas, y a veces son algo complicados de utilizar.

¿Debo borrar Windows para instalar Linux?

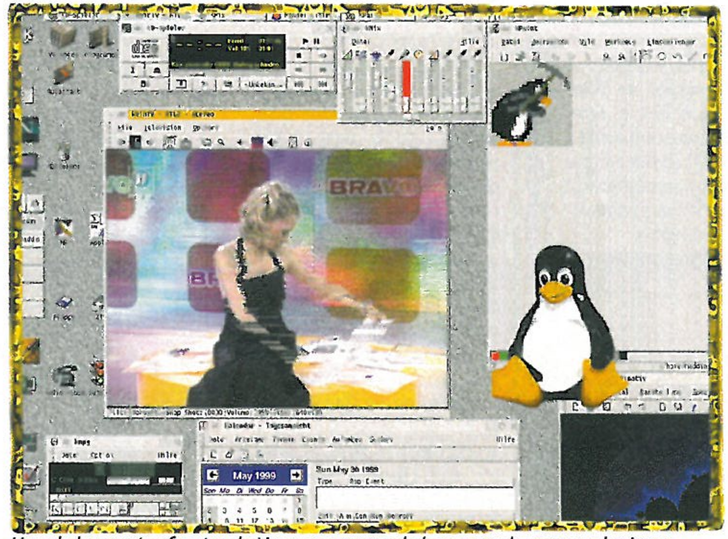
Como cualquier otro sistema operativo, Linux necesita sitio en el disco duro para que no entren en conflicto otros sistemas operativos. Puedes utilizar Windows y Linux al mismo tiempo si tienes espacio. Para ello hay que realizar una partición del boot, es decir, crear un área independiente en el disco duro, o si no, se puedes instalar un disco duro adicional desde el que arrancar Linux.

¿Dónde lo consigo?

Linux ha crecido con el tiempo, y ya contiene miles de paquetes de programas, de forma que ahora lleva mucho tiempo bajarlo de Internet. Por ello hay distribuidoras que facilitan este sistema operativo en CD, junto a una rutina de instalación y un manual. La compilación de todos los paquetes de programas se llama *Linux-Distribution*.

En Internet encontrarás algunas direcciones de empresas que ofrecen soporte Linux, por ejemplo, *www. hardlogic.es*. También encontrarás direcciones donde te explican fácilmente el funcionamiento de Linux y adjuntan sencillos manuales para su uso, como *www.sololinux.com* o *www.soslinux.com*, e incluso, si dispones de tiempo y un buen equipo, puedes bajarte algunas aplicaciones.

Si te animas con Linux, el pingüino Tux te dejará helado con todas las posibilidades que este sistema operativo te ofrece.



Uno de los puntos fuertes de Linux es que puede hacer muchas cosas al mismo tiempo. Aquí tienes en la misma pantalla un reproductor de películas, un programa de sonido y otras aplicaciones multimedia.

INFO

Programas imprescindibles para Linux

StarOffice para Linux: una recopilación de tratamiento de textos, cálculo de tablas, base de datos y una agenda parecida a Office de Microsoft para Windows. Lo puedes encontrar gratis en: **www.stardiv.com**.

WordPerfect para Linux: tratamiento de textos parecido a Microsoft Word para Windows. Su manejo es idéntico al de WordPerfect para Windows. Lo encontrarás gratuito en **www.corel.com**.

Gimp: tratamiento de gráficos como el Photoshop. El programa Gimp es como Linux, Freeware, es decir, un software gratis, que es mejorado constantemente. Lo puede bajar de **www.gimp.org**.

Netscape Communicator para Linux: Es un navegador. Lo puedes bajar gratuitamente en **www.netscape.com**.

Texto: Martin Scherbaum · Fotos: Action Press · Ilustración: Markus Beyer

Comprimir archivos en 10 min.

¿Estás cansado de no poder guardar tus archivos en un diskette porque son demasiado grandes? En esta página te presentamos un programa de compresión de ficheros: 'Winzip'.

Enviar ficheros por correo electrónico se puede convertir en un problema si el espacio de buzón no es lo suficientemente grande. Esto se puede aplicar también a diskettes o incluso al disco duro. Puede que queramos instalar un nuevo programa y no tengamos el espacio libre necesario para hacerlo. Tampoco queremos borrar nada, si bien determinados archivos no los utilizamos habitualmente (por ejemplo, las fotos de nuestras ultimas vacaciones, con las que estamos haciendo un montaje) y ocupan megas y megas de disco. Desde los albores de la informática han existido aplicaciones que resolvían en parte estos problemas: los programas de compresión de ficheros.

Estas utilidades reducen el tamaño de nuestros archivos y liberan el espacio sobrante. En el pasado, estas aplicaciones suponían un reto para los no iniciados en informática, ya que su uso se basaba en la introducción de comandos cuya utilidad no siempre estaba clara.

Existen muchas aplicaciones Windows para la compresión/descompresión de ficheros, pero entre ellas destaca *Winzip*, por su facilidad de uso y su integración con Windows. Se trata de una utilidad de las denominadas *must have*, ya que se hace indispensable en cualquier PC. A continuación, te explicamos cómo utilizarlo.

INFO

Compresión de datos

Todos los algoritmos de compresión de datos se basan en la misma idea: eliminar las redundancias. Esta técnica se basa en la búsqueda de secuencias de bits idénticas en el fichero original, las cuales se sustituyen por una referencia. En el fichero comprimido se incluyen las secuencias originales junto con todas las marcas (referencias) a las posiciones del fichero original donde deben situarse las secuencias. Esto indica al descompresor cómo reconstruir el fichero.



1. Conseguir Winzip

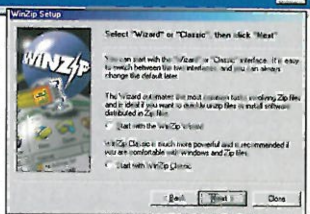
Puedes bajarte la versión de evaluación de *Winzip* en la dirección de Internet *http://www.winzip.com*. Esta versión es prácticamente completa, aunque algunas opciones están deshabilitadas, como la posibilidad de crear ficheros zip en múltiples diskettes. La versión completa cuesta unas 3.000 pts. y ofrece una documentación muy completa, además de actualizaciones periódicas gratuitas.



http://www.winzip.com/

2. Instalar el software

Al ejecutar el programa de instalación te pide un directorio para el mismo. Después te pregunta con qué interfaz quieres trabajar, el *classic* o el *wizard*. Elige *classic*: después se puede cambiar. En la siguiente ventana, selecciona **Express Setup,** que configura automáticamente el programa.



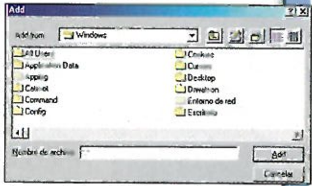
Selecciona Express Setup *para que se configure automáticamente.*



3. Crear ficheros zip

Existen dos modos de crear un fichero zip. La primera es ejecutando el icono de *Winzip* del escritorio de Windows. En el menú **File,** elige la opción **New Archive.** En el cuadro de diálogo seleccionamos nombre y carpeta donde queremos crear el zip.

En la siguiente ventana, selecciona los ficheros que deseas comprimir. *Winzip* te permite además seleccionar el grado de compresión, incluir subdirectorios, etc. La manera simple de crear ficheros es seleccionándolos en el **Explorador de Windows** y con el botón derecho elegir la opción **Add to Zip 'nombre'.** El fichero zip se crea en la carpeta donde residan los ficheros que estás comprimiendo.



La ventana Add *permite seleccionar los ficheros que quieres comprimir.*

4. Descomprimir ficheros zip

Al igual que para crear los ficheros zip, existen dos métodos diferentes para descomprimirlos. En el método largo debes ejecutar *Winzip*, y seleccionar la opción **Open,** que te abre una ventana para buscar el fichero. Una vez seleccionado en la ventana, tienes el contenido del zip. Puedes seleccionar los ficheros que quieres descomprimir y haz click en **Extract.** Te aparecerá entonces una ventana para que indiques en qué carpeta prefieres dejar los ficheros descomprimidos.

En el método breve, busca el zip desde el **Explorador de Windows** y con el botón derecho selecciona la opción **Extract to folder 'nombre'.** Usando este método se descomprimen los ficheros en una carpeta con el mismo nombre del fichero original.



Con Extract *eliges el directorio donde descomprimir los ficheros.*



12:55

ASÍ FUNCIONA UNA Microcadena

Cada vez son más pequeñas y económicas y sin embargo ofrecen mayores prestaciones y calidad de sonido. ¡Échales un vistazo por dentro!

Reproductor de CD

● Todas las microcadenas disponen de un reproductor de CD. Algunos pueden cargarse por delante (bandeja) pero en la mayoría la tapa se abre hacia arriba.
● Los reproductores leen los audio CDs normales, además de CDs grabables y regrabables.
● Entre las funciones básicas del reproductor de CD se incluyen la programación de canciones y la reproducción aleatoria. Los aparatos mejor equipados posibilitan la repetición de canciones o del CD completo.

Mandos

● Dependiendo del fabricante y del tipo de aparato hay muchos botones y teclas distintos en la microcadena. Algunas cadenas también disponen de un Jog-Shuttle (botón giratorio), que simplifica su manejo.
● La equipación básica se compone de un botón de encendido y apagado (Power) para todo el aparato, los botones de start de cada elemento (reproductor de CD y de cassettes, por ejemplo) así como regulador de volumen y de dial.

Receptor de radio

● Receptor de radio o Tuner (en inglés). Normalmente las minicadenas pueden recibir frecuencia modulada (FM) y onda media (AM). A veces también incluyen la onda corta (LW) donde se sintonizan emisoras extranjeras.
● Cuanto mejor sea la radio, con mayor claridad se separarán unas emisoras de otras y también se recibirán mejor las más débiles.

Altavoces

● La mayoría de las microcadenas incluyen altavoces de bajos, medios y agudos.
● Las cadenas mejor equipadas ofrecen la posibilidad de ajustar por separado los graves, medios y agudos según el gusto de cada uno.

Conexiones

● Todos los elementos de la microcadena (Receptor, reproductor de CD y platina) están conectados mediante cables en el interior del aparato.
Es posible programar el tiempo para poner en marcha una cassette o grabar un programa de radio determinado (Timer).
Se pueden encender y apagar todos los elementos por separado, pero sólo hay una fuente de corriente para todos.

Bajos

● Algunas microcadenas vienen con una caja con el altavoz de graves aparte (subwoofer). No importa dónde lo coloques porque el oído humano no percibe de dónde provienen los tonos graves. Por eso cuando no se dispone de suficiente espacio se suele colocar el subwoofer debajo de la mesa.

Cassettes

● Independientemente de la antigüedad de la cadena y de su duración, reproduce todas las cassettes de audio. Pero sólo cuando la cassette es virgen (la lengüeta tiene que estar intacta) se puede utilizar para grabar de CD's, de la radio o de otro cassette.
● Las cadenas más grandes suelen disponer de doble platina y del dispositivo necesario para grabar de una a otra, en ocasiones incluso a doble velocidad.

INFO

Más watios, mejor sonido

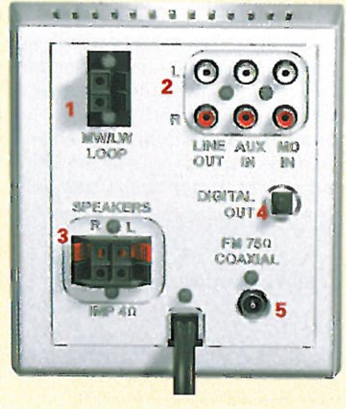
Como el propio nombre indica, el amplificador, refuerza o *amplía* la información de la música, para que se reproduzca especialmente bien (es decir, limpio y fuerte) a través de los altavoces o los cascos.

La potencia de un amplificador se mide en watios. Cuanto mayor sea el número, normalmente, mejor es el aparato y con ello, la calidad del sonido.

A partir de una potencia de 10 watios, el sonido suele resultar suficiente para una habitación pequeña. Pero no hay que extrañarse si el altavoz de bajos retumba. Por la constante simplificación de los aparatos y de los altavoces, se han impuesto límites a los módulos de bajos. Si se exige a los altavoces más de lo que pueden prestar, entonces empiezan a vibrar, y resulta muy molesto.

Atención: la prestación de sonido de una minicadena no mejora poniendo unos altavoces más grandes o más potentes, ¡un error muy frecuente! Lo determinante aquí es la prestación del amplificador. ¡Tenlo en cuenta!

CONECTANDO CADENAS



No todas las minicadenas presentan todas estas salidas. Los aparatos más baratos no tienen salida digital, por ejemplo.

Normalmente, las minicadenas tienen un gran número de posibilidades de conexión en la parte trasera del aparato.
1. Conexiones de antena: la antena de frecuencia ultracorta (un alambre aislado) recibe las ondas de la FM. La antena de cuadro es para la onda media.
2. Conexiones cinch: a través de este tipo de conexión se pueden unir la televisión, el aparato de vídeo o las consolas con la cadena.
3. Conexiones de altavoces: los polos positivo y negativo de los altavoces se conectan en los empalmes coloreados correspondientes. Pon atención al conectarlos, porque si se cambian los polos puede producirse un cortocircuito.
4. Salida digital: en esta conexión se puede enchufar un minidisc o un reproductor de MP3.
5. Conexión coaxial: te permite conectar tu minicadena a la antena de casa.

Texto: Ulrike Goreßen · Ilustración: Horst Kolodziejczyk.

PEQUEÑAS PERO MA

Las microcadenas HiFi son pequeñas, versátiles y caben hasta en los rincones más diminutos. La mayoría ofrece un sonido aceptable a un precio muy asequible.

6 microcadenas a test

- Aiwa XR-M78
- Akai QX-50
- JVC UX-T 55
- Panasonic SC-PM 01
- Philips MC 115
- Sharp XL-570 H



No importa lo repleto de cosas que tengas tu cuarto, una microcadena HiFi estéreo cabe en cualquier esquina, por pequeña que sea. Por un precio inferior a 40.000 ptas, estos diminutos tesoros están perfectamente equipados, con un reproductor de CD, receptor de radio (Tuner) ❶ (ver términos) y la mayoría de las veces, reproductor de cassettes. También incluyen amplificador y altavoces. Normalmente, los altavoces se fijan a la altura del aparato, por lo que caben en la estantería junto a la torre. La composición de las micro-cadenas es casi idéntica a la de los sistemas HiFi-más grandes.



La microcadena de Sharp es buena, tanto por la composición del aparato como por la calidad de su sonido.

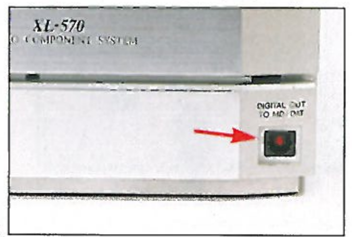
El reproductor de CD: el reproductor de CD's está en la parte superior de la cadena y los CD's se suelen meter abriendo una tapa hacia arriba.

Para que puedas saber si una de estas cadenas cabe en tu estantería, hemos calculado las medidas del espacio con la tapa del reproductor de CD's abierta. Y respecto a las tapas, una recomendación: en los aparatos de Panasonic y Aiwa, se abren electrónicamente pulsando un botón, ¡por lo que no es muy recomendable apoyar las bebidas sobre ella!

El receptor de radio: un aparato estéreo con Tuner debería recibir al menos las emisoras FM y AM. Si los aparatos están bien equipados disponen de un receptor de exploración automática y suficiente memoria para grabar tus emisoras favoritas. Además disponen de las funciones RDS ❷, PTY ❸ y EON ❹.

El amplificador: en cuanto al amplificador ❺, el número de watios es lo determinante para la potencia. Cuanto más alto sea el número, mayor debería ser la calidad.

Los altavoces: la altura de los altavoces está adaptada a la altura del aparato, de forma que quepan donde metas la torre. Lo peor que te puede pasar es que los cables de alimentación sean demasiado cortos. Antes de comprar una cadena deberías comprobar la longitud del cable de los altavoces. Siempre puedes comprar los metros de cable que faltan directamente en la tienda.



El Sharp- XL-570 H dispone incluso de una salida digital en la parte frontal, a la que se tiene un cómodo acceso.

El grabador de cassettes: el único punto débil de las microcadenas es el grabador de cassettes. La mayoría de los reproductores no tienen supresor de ruidos Dolby, el sonido no alcanza volúmenes demasiado altos y las grabaciones no ofrecen mucha calidad.

Consumo de corriente: el consumo de corriente varía de una cadena a otra. Entre las que hemos sometido al test, la Akai consume unos 6 watios, mientras que los aparatos de Aiwa y Sharp consumen casi cero watios ofreciendo unas prestaciones modélicas, lo cual supone no sólo un ahorro de energía, sino también menor castigo para el medio ambiente.

¿Es comparable la calidad de sonido de las microcadenas con las cadenas grandes?

La respuesta es: definitivamente no. Las microcadenas no están pensadas para usarlas en espacios grandes, porque ni los altavoces ni el amplificador están diseñados para ello. Se puede poner la música muy alta pero suena distorsionada.

Las microcadenas tienen como objetivo ser utilizadas en habitaciones pequeñas. También se pueden usar para que el sonido de la tele o de la Playstation salga de la cadena. Para ello es necesario que disponga de una entrada analógica (Cinch).

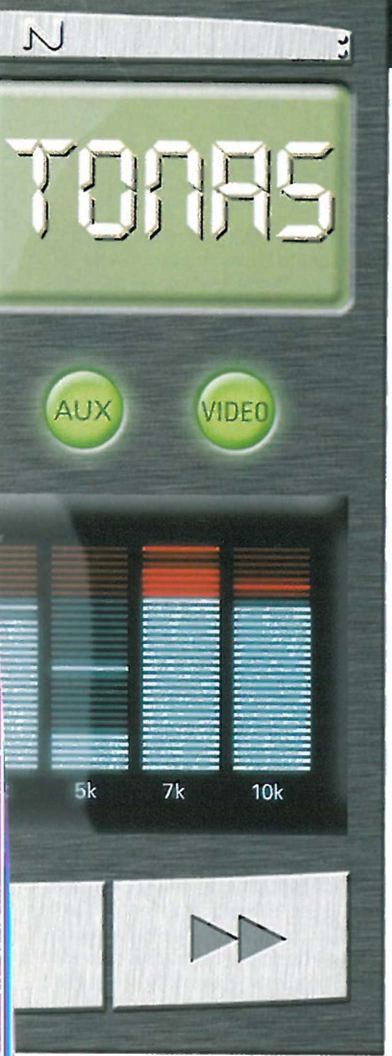


Pocas microcadenas se pueden conectar a un subwoofer.

¿Puedo conectar a mi microcadena unos altavoces mejores?

No siempre funciona, puesto que en muchos aparatos la respuesta de frecuencia está limitada en los graves. Los fabricantes trabajan este truco para no sobrecargar los pequeños altavoces que vienen con la microcadena. Si no vibrarían mucho con una música repleta de graves. Como faltan los graves en la señal eléctrica, no merece la pena poner altavoces más grandes.

Puedes comprobar si merece la pena poner unos altavoces más potentes en la comparativa de las cadenas de la página. No es útil si en el amplificador pone "ningún grave por debajo de 100Hz" en la columna de respuesta en frecuencia. Por lo demás en la línea de abajo se muestran las divergencias de la regla ideal. Cuanto más bajas sean, mejores son los altavoces.

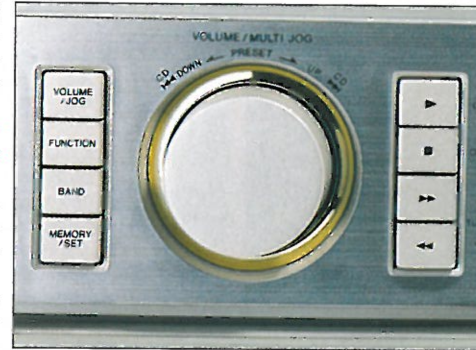


dos los altavoces del mercado toleran las potencias que vienen definidas en el amplificador.

¿Cuantos Ohm ❻ deben tener los altavoces externos?

La cantidad de la resistencia ideal de los altavoces depende de la resistencia del amplificador.

Los datos de las prestaciones suelen estar descritos en la misma cadena. Por ejemplo, en el valor de 4,4 Ohm caben altavoces de 4-Ohm. Si no será mejor que uses altavoces con una resistencia mayor, como por ejemplo 8 Ohm, y así no sobrecargas el amplificador.



El Jog-Shuttle (el botón giratorio de la imagen) simplifica muchísimo el manejo de la microcadena.

¿Se pueden conectar auriculares?

En todas las microcadenas se pueden enchufar auriculares con clavija pequeña (3,2 mm). Suele estar en la parte frontal de la cadena.

Normalmente, se desactivan los altavoces cuando se enchufan los auriculares, así no se produce contaminación acústica.

¿Puedo conectar otros aparatos de audio en la microcadena?

No todos los aparatos que hemos sometido al test tienen tomas externas, así que ¡ojo al comprar! Pero otros disponen incluso de un par de ellas. Esto es muy práctico si quieres conectar varios aparatos al mismo tiempo, como por ejemplo la televisión y la consola. Así no tienes que estar enchufando y desenchufando todo el rato.

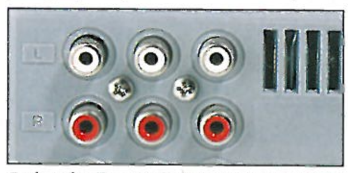
Normalmente, las tomas para los aparatos externos se componen de entrada y salida cuando la microcadena no dispone de un reproductor de cintas propio.

El grabador de mini disc (grabador MD) normalmente sólo se puede enchufar a través de una salida digital (fibra óptica) para grabar rápidamente de CD a grabador de MD. Entre las microcadenas que rondan el precio de las 40.000 ptas. pocas disponen de esta salida.

¿Se puede conectar una microcadena a la antena de la televisión?

En la mayoría de los casos se puede enchufar la cadena a una antena externa. Es una buena solución para los lugares con mala recepción, como por ejemplo entre montañas o cerca de una línea aérea, porque sin antena externa se oyen muchos ruidos y sólo se reciben las emisoras más importantes.

La antena de ondas ultra cortas suele ofrecer mala recepción con muchos ruidos. En ese caso es mejor que te valgas de la antena de casa. Las antenas de cuadro son sólo para las ondas medias y largas y ocupan demasiado espacio.



En las clavijas cinch se pueden conectar la televisión, el vídeo y la consola.

A veces, como en el aparato de Philips, se puede equilibrar la reproducción de graves defectuosa añadiendo un subwoofer, que no se incluye con la cadena aunque el amplificador sí dispone de la salida correspondiente.

A pesar de que la caja del amplificador sea débil, las prestaciones de los altavoces extras no presentan problema alguno. Prácticamente to-

Términos

Aquí te explicamos todos los términos especializados que oirás en relación con el tema de las microcadenas (HiFi-Stereo).

❶ Tuner

Tuner viene del inglés tune, significa algo así como sintonizar y es el nombre de la unidad de recepción de ondas radiofónicas de todas las frecuencias. La mayoría de las radios reciben ondas ultra cortas (FM) y onda media (AM).

Si quieres escuchar emisoras de todo el mundo, necesitas un aparato que pueda recibir ondas largas (LW).

❷ RDS

RDS *(Radio Data System)* muestra en la pantalla de tuner el nombre de las emisoras en lugar de la frecuencia. Así es mucho más fácil buscar determinadas emisoras que buscar frecuencias, sobre todo en las ciudades grandes, donde hay muchas emisoras cuyas frecuencias están muy pegadas las unas a las otras.

❸ PTY

Programm Typ (PTY) es una función adicional de algunos receptores de radio. Posibilita buscar emisoras conforme a categorías.

Las clasificaciones típicas son noticias, información, deportes, pop, rock o música clásica.

❹ EON

EON son las siglas de *Enhanced other Network*. Los tuner con esta función cambian automáticamente de un tipo de programa a otro si tú quieres. Si estás escuchando por ejemplo un fragmento de un concierto en directo, se puede cambiar a la función *EON News*. En cuanto la siguiente emisora emita noticias, el tuner las sintoniza y, cuando acaban, vuelve al concierto.

❺ Amplificador

El amplificador conduce corriente eléctrica para el altavoz. Su potencia se mide en watios. El amplificador saca su rendimiento del transformador de red de la cadena. Cuanto más grande sea éste, más rendirá el amplificador.

❻ Ohm

Ohm (Ω) es la unidad de medida del amplificador y del altavoz. Ambos componentes deben tener la misma resistencia. Sólo así se obtiene el mejor sonido.

INFO

Así hemos hecho el test

En primer lugar, hemos tenido en cuenta la potencia del amplificador, que viene determinada por el número de watios. Este número no suele ser muy alto en las microcadenas, porque no pueden tener amplificadores demasiado potentes. Los amplificadores sacan la potencia del transformador de red: cuanto más grande y pesado sea el transformador, más potencia tendrá el amplificador. En este sentido podemos decir que el **peso de la cadena** determina la potencia. Además del peso, una prueba realizada en el test determina la **potencia del amplificador** según la norma DIN. Se fija el límite de distorsión en 1 %. Para medir la resistencia de los altavoces se utiliza el valor en Ohm que viene en el altavoz.

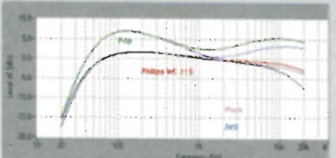
Las cadenas con valores de watios de una cifra son poco potentes y generalmente sólo sirven para las habitaciones pequeñas. ¡Cuanto más watios, mejor! Claro, que no se puede esperar que salgan unos graves salvajes. Como demostraron las mediciones del laboratorio, los fabricantes limitaban los altavoces de bajos, para no sobrecargar los de agudos (Tweeters), por lo que no notarás grandes cambios si sustituyes los altavoces de graves por otros mayores.

El coeficiente de distorsión no lineal y los ruidos muestran si el diseño del amplificador es el adecuado.

En el **Tuner** se comprobó la calidad del sonido. Aquí se tuvo en cuenta especialmente si el locutor seseaba; eso indica que el sonido está muy distorsionado.

En el test práctico se comprobó la **antena** incluida, si las emisoras cercanas podían separarse limpiamente y la capacidad de sintonizar estaciones más débiles.

El **reproductor de CD** tenía que demostrar la calidad que ofrecía a través de la salida externa. Comprobamos si se podía, por ejemplo, enchufar una grabadora externa. Otro criterio importante era saber si el reproductor ofrecía un sonido sin perturbaciones aun utilizando CD's rallados o dañados.



Cuanto más lineal sea la respuesta de frecuencia, mejor calidad.

El **grabador de cassettes** tenía que demostrar su calidad con una respuesta de frecuencia, que debía ser lo más lineal posible y capaz de reproducir tonos altos. Los inevitables ruidos al grabar la cinta tienen que ser los mínimos posibles y el grabador no debe atascarse.

En el test se comprobó que el módulo de cassettes (si lo hay) era el peor elemento de la pequeña cadena HiFi.

Lo mismo ocurre con las **pantallas de altavoces**, cuya respuesta en frecuencia se midió en la habitación y se sometió a un test de sonido intensivo.

Los altavoces emiten menos agudos, cuanto más pequeños sean y, por tanto, si son muy pequeños tampoco puedes llegar a obtener la calidad de unos muy grandes, pero aun así sí podemos decir que la calidad es mejorable (aun comprando otros del mismo tamaño). Por ello merecería la pena en el caso de algunos aparatos cambiar los altavoces que vienen con la cadena por otros mejores, siendo conscientes de las limitaciones.

Texto: Ulrike Goreßen, Walter Schild · Fotos: Jan Schmiedel.



El test de componentes.*

Práctico: con el Jog-Shuttle es muy fácil hacer todos los ajustes.

La diminuta Aiwa XR-M78

La Aiwa XR-M78 es con diferencia la cadena más pequeña del test. Sin embargo ofrece buenos resultados.

Presentación: para ahorrar espacio, no tiene grabador de cintas. Los altavoces también son pequeños, hechos a la medida del aparato.

Calidad: la reducida medida de los altavoces se refleja en la calidad del sonido. Tiene poca resonancia en el volumen medio. Puesto que la respuesta de frecuencia limita el área de agudos por debajo de 100 Htz., no se pueden conectar unos altavoces mejores.

Independientemente de eso, los resultados del test son favorables: con 19 watios por canal, el amplificador de Aiwa es uno de los más potentes del test. El tuner y el reproductor de CD son también dignos de mención por su calidad digital, a la que puedes conectar un grabador de mini disc a través de una salida digital (en la parte trasera).

Se puede conectar un grabador a través de salidas y entradas analógicas. También se puede enchufar otro aparato, como el receptor de TV o la Playstation.

Resumen: el ahorro de espacio se ve mejorado gracias a las posibilidades de conexión externas.



La sofisticada Akai QX-50

Una cubierta acrílica da un toque de elegancia al QX-50. Sin embargo, la composición interna no convence del todo.

Presentación: la resonancia del amplificador es bastante pobre, con 9 watios. Los altavoces son igual de flojos, pero se pueden intercambiar por otros sin ningún problema, puesto que el amplificador puede interactuar en este caso. La cadena dispone de todos los elementos básicos, como receptor, reproductor de CD y de cassette.

Calidad: la radio no sacó buena nota en el test, no sólo se incluye en la categoría más sencilla del su especie, sino que también hace mucho ruido ambiental: la razón es un trozo de cable que hace de antena. Por desgracia, la conexión externa de la antena no está prevista.

La calidad del reproductor de CD es muy convincente, el display es muy claro y los botones resistentes aunque algo pequeños. En la grabación de cassette se pierde muchísima calidad: el grabador no distingue los graves de los agudos.

Resumen: la micro-cadena de Akai QX-50 tiene buena pinta, pero su calidad deja que desear. Está equipada con demasiada sobriedad.

Cutre: en lugar de una clavija para la antena hay un trozo de cable.



La portátil JVC UX-T 55

Sólo por el reproductor de CD merece la pena la compra de la microcadena de JVC. Por lo demás, la UX-T 55 no tiene nada que envidiar a sus hermanas mayores, las cadenas más grandes.

Presentación: el fabricante ofrece muchos elementos y un sonido bueno por un precio aceptable. El diseño de la torre en metálico contrasta con la madera de los altavoces. Los cables de los altavoces son demasiado cortos, miden 1,7 metros, de manera que a duras penas llegan a la conexión.

Calidad: a los altavoces les faltan bajos, porque el amplificador interrumpe los graves por debajo de 100 hertzios. Los altavoces suenan bastante bien, emiten un sonido relativamente claro aunque sin volumen de bajos.

El reproductor de CD y el tuner son satisfactorios. Un pequeño punto negativo: la clavija de los auriculares está escondida detrás de la tapa del CD, haciéndola poco accesible. ¡Con lo fácil que habría sido ponerla en la parte frontal!

Resumen: con su elegante diseño esta cadena JVC resulta una valiosa y económica adquisición, que proporciona un muy buen sonido y que además se conecta a la red con un transformador de 12 voltios.





Poco práctico: la clavija de los auriculares está detrás del aparato.

* en estas cajas puedes ver los componentes individuales del test de prestaciones. Cuantas más barras de color haya, mejor.

La minimalista Panasonic SC-PM 01

Totalmente sencilla y sin florituras, así es la microcadena de Panasonic SC-PM 01.

Presentación: la cadena de Panasonic no tiene reproductor de cintas, pero para compensar, posee un reproductor de CD excelente, unos altavoces satisfactorios y un amplificador. El amplificador tiene una resonancia algo pobre, 2 x 10 watios, pero puede utilizar altavoces más grandes con una resistencia de 8 ohmios, gracias a su respuesta de frecuencia.

Calidad: los altavoces suenan bastante bien, pero los tonos se emborronan un poco, y los bajos resultan flojos como en el resto de las micro cadenas.

Gracias al botón giratorio la cadena resulta bastante cómoda. El mando a distancia no sirve para todas las funciones a pesar de todos sus botones, y resulta algo confuso. Un punto positivo: la cubierta acrílica de la caja de CD sale elegantemente pulsando un botón, y sube el posa CD electrónicamente, para que puedas colocar tu CD con la mayor comodidad.

Resumen: la calidad y buen equipamiento (aún sin cassette) convierten a la Panasonic SC-PM 01 en una alternativa atractiva a la número 1 del Test.


¡No se ve nada! Letras negras en relieve sobre fondo negro.



La mecánica Philips MC 115

La micro cadena de Philips MC 115 cuesta 26.900 ptas. ¡Mucho menos que sus competidoras!

Presentación: la razón para el menor precio de esta cadena parece bastante clara: la MC 115 de Philips es la única cadena que funciona mediante teclas mecánicas. Otros puntos flacos: los cables de los altavoces son algo cortos (1,65 m.). También se ahorraron esfuerzos con la potencia del amplificador (sólo 2 x 4 watios) y en la elaboración de los altavoces.

Calidad: a pesar de la ligera composición, los altavoces no suenan nada mal. En la parte trasera tiene una salida para conectar un un subwoofer activo (altavoz de bajos con un amplificador incorporado), que no se incluye en la compra. Si lo deseas puedes conectar unos altavoces más potentes para que el sonido sea todavía mucho mejor.

Hay que subrayar también la calidad del reproductor de CD y del tuner, que a pesar de su austeridad muestra claramente el nombre de la emisora que se está escuchando gracias al sistema RDS.

Resumen: los más ahorradores obtendrán una buena cadena, aunque algo anticuada, con la MC 115.



Antigüedad: las teclas mecánicas resultan demasiado incómodas.



La convincente Sharp XL-570 H



Nº1 del test

Por dentro y por fuera: la microcadena XL-570 H de Sharp da una muy buena impresión.

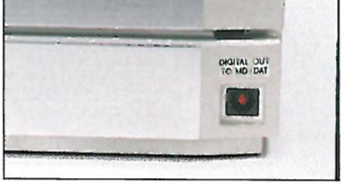
Presentación: un botón giratorio sólido, que también sirve de Jog-Shuttle, hace que su uso sea muy sencillo. El tuner también resulta muy completo gracias al RDS, EON y PTY así como la búsqueda automática de emisoras. El amplificador resulta muy potente con 17 watios.

Calidad: una pena que el amplificador limite los bajos por debajo de 50 Htz. Es recomendable ponerle otros altavoces (con una resistencia de 4 Ohm), puesto que los incorporados muestran el fallo en los bajos. La calidad del reproductor de CD es absoluta, de lo mejor del test.

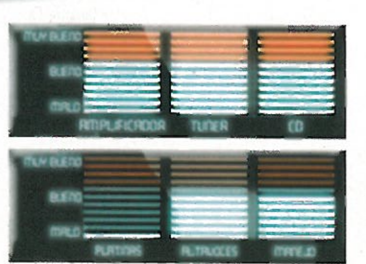
Al grabar las cintas se echa en falta algo de graves y agudos, y se oyen ruidos como en todos los aparatos probados. Hay que resaltar la toma en la parte frontal para grabadoras digitales. La reproducción se realiza a través de una entrada analógica.

Resumen: la XL-570 H convence por su buenísimo equipamiento y por haber ofrecido las mejores prestaciones de todo el test.





De primera: la salida digital del grabador de mini disc, en la parte frontal.







Vívelo a tope



Periféricos los hay de todo tipo y para todos los gustos, y ahora que has ahorrado un dinerito, seguro que te preguntas: ¿cuál es la mejor inversión? Pues aquí tienes lo último de lo último. ¡No desperdicies la 'pasta'!

Vibración y libertad

Chaleco cañero

El chaleco Interactor *se pone como si fuera una mochila.*

Gracias a los chalecos de Interactor los juegos de acción resultan mucho más auténticos. Este aparato se puede conectar al PC, TV o cualquier estación de juego.

Presentación: el chaleco parece más bien unas mochilas de plástico duro con aperturas de ventilación. Incluyen un vibrador sensible al ruido y un pequeño altavoz. También hay un amplificador, un convertidor de alimentación con todos sus cables, una clavija y un adaptador.

Instalación: el manual está muy bien explicado, de manera que no tendrás problemas cuando tengas que conectar los distintos elementos del aparato.

Calidad: este chaleco acompaña la música y los ruidos con vibraciones que te harán sentir más cercano a lo que ves en la pantalla. Su largo cable te proporcionará libertad de movimientos. Sin embargo, el altavoz integrado tiene una calidad de sonido tan pobre que deberás disfrutar del sonido original colocándote unos cascos.

Resumen: la idea y la técnica empleadas no son ninguna novedad, pero su bajo precio convierte a este chaleco en una adquisición bastante interesante.

Interactor reality game wear
Periférico rumble-force
4.990 aprox. | Distribuidor: Aura Distrb.
www.pearl.de
Divertido vibrador para todos los sistemas. El sonido del altavoz deja bastante que desear.
7

Pad inalámbrico

La mayoría de los jugadores ven con escepticismo esto de los infrarrojos... ¡pues funciona! Hemos probado los mandos de Mad Catz con el *Street Fighter Alpha 3* y nos ha ido muy bien. Tan sólo hay que asegurarse de que el receptor conectado a la Playstation asome por delante de la mesa, ya que de otro modo los rayos pueden bloquearse cuando el pad apunta hacia abajo.

Presentación: de peso medio, presentan un buen agarre ergonómico para manos pequeñas y grandes. La cruceta de control no es muy buena, pero cumple. Los botones están bien, salvo que R1/L1 y R2 /L2 tienen el mismo tamaño.

Calidad: la función de mando a distancia para la tele realmente funciona y es útil. En cuanto a los botones de turbo y reset, le dan un aspecto muy coquetón. Este pad no funciona con el *multi-tap*, sólo soporta control digital y no tiene vibración.

Resumen: una buena opción para librarte de las limitaciones del cable.



El pad inalámbrico de Mad Catz te permite jugar a varios metros de distancia.

Advd. Wireless Controller
Mandos inalámbricos
7.990 pts. | Fabricante: Mad Catz
www.madcatz.com
La solución ideal para que tu madre no se tropiece con los cables que cuelgan de la consola.


Dual Strike: el futuro de los 3D Shooters.

Game Pad Pro: cruceta analógica y digital a la vez.



Pads SideWinder de Microsoft

Presentación: el *Game Pad Pro* es de un color que sólo acertamos a definir como 'galáctico'. Los botones están bien situados para los juegos de lucha, y los del lateral incluso se aprovechan del diseño ergonómico del pad para favorecer el agarre. La cruceta puede funcionar como digital y analógico gracias a un sistema que identifica la presión que estás ejerciendo sobre ella (que equivale al alejamiento de un *stick* analógico normal de su posición neutra).

El *Dual Strike* presenta un elegante color negro. Tiene una empuñadura móvil para apuntar y una especie de cruceta/botón de desplazamiento. Está diseñado para los típicos 3D shooters en primera persona.

Instalación: en Windows 95 y 98 ambos se instalan cómodamente por el puerto USB, pero en el caso del *Dual Strike* hay que hacerlo con un programa de configuración hasta conseguir que funcione adecuadamente.

Calidad: en ambos casos es impecable. El *Game Pad Pro* puede asustar un poco por su extraña cruceta analógica/digital, pero enseguida te acostumbras a su tacto. Los botones tienen una resistencia a la presión ideal, sin resultar fofos ni demasiado duros. En cuanto al *Dual Strike*, es una de esas raras ideas que suenan muy bien en teoría y que cuando la pones en práctica ¡funciona aún mejor! Un jugador de *Quake* novato se convierte de repente en un peligroso oponente con éste entre las manos, aunque por supuesto hay que practicar antes un poco para hacerse con él. ¡Un mando revolucionario!

Resumen: dos controladores que suplen necesidades muy distintas. ¿Para cuándo van a hacer algo que satisfaga a los jugadores de estrategia? Ratón especial para *Age of Empires* ¡ya!

Game PadPro y DualStrike
Pad y mando especial para 3d shooters

7.990/9.990	Fabricante: Microsoft

www.microsoft.com/hardware/sidewinder/default.htm

Dos mandos muy bien pensados. De lo mejorcito que vas a encontrar para el PC.





Cambio de marchas: bien situado, pero da sensación de poca solidez al tocarlo.

Con un atractivo diseño, la principal ventaja del volante de Act Labs es su adaptabilidad a todas las plataformas.

Volante multiplataforma

Act Labs lanza al mercado su volante multiplataforma, cuya principal novedad es su capacidad de funcionar tanto para PC como Playstation, Nintendo 64 e incluso Dreamcast.

Presentación: el volante trae botones programables (en las consolas memoriza hasta cuatro configuraciones), agarre de cuero simulado, palanca de cambios estilo F-1 y unos pedales que dejan un cómodo espacio a la izquierda, como en los coches de verdad. Mola el embellecedor metalizado, que le da un aire muy profesional.

El precio del conjunto incluye el cartucho de un sistema de tu elección. Los cartuchos adicionales se compran aparte, y valen 4.990 ptas.

El manual es un escueto panfletillo con fotos y dibujos, y explica la configuración del cartucho de PC. Los cartuchos específicos de las consolas traen su propia hoja explicativa.

Instalación: en el caso de las consolas no puede ser más sencillo. Simplemente conectas el cable de salida a tu plataforma y después le insertas el cartucho al volante. Para PC hay que pasar por el habitual jaleo de *drivers* y configuración de dispositivos, pero no plantea ningún problema.

Calidad: la calibración y el tacto resultan óptimos. La resistencia al giro del volante es buena, y vuelve al centro cuando lo sueltas. Pese a todo, se echa de menos la función de *Force Feedback*, que no han incluido.

El cambio de marchas no es muy estable, pero, a diferencia de otros volantes, es muy cómodo de alcanzar. Otro punto positivo es la robustez del agarre: incluso en los volantazos más bruscos la peana se mantiene firme gracias a un ensamblaje muy estable. Los pedales ofrecen una aceptable sujección al suelo y dan sensación de solidez al ser pisados.

Resumen: el principal atractivo del volante de Act Labs es su capacidad para ser usado en diferentes sistemas mediante los cartuchos correspondientes, lo que supone un considerable ahorro de dinero y espacio. Además, está pensado para que sea compatible con futuras plataformas de juegos que salgan al mercado, con lo cual la inversión es redonda. Los usuarios que sólo tengan un sistema probablemente preferirán invertir en un volante más avanzado que éste (con *Force Feedback* o vibración, p.ej.).

Act Labs
Volante para Playstation, N64, PC, Dremcast, etc.

19.990 aprox.	Fabricante: Act Labs

www.actlab.com

¡Un único volante para todas tus consolas y el PC? ¡Esto sí que es una idea genial!





Texto: Elena Castellanos / G.P.A. · Fotos: Michael Kayser (8), Darius Razamani.

Haz un

No es un juego de niños: en octubre podremos disfrutar de los legos programables. Los más ávidos podrán construir robots inteligentes. Aquí tienes la prueba del Lego Mindstorms Robotics Invention System.

Misión cumplida: el Pathfinder II se desplaza lentamente siguiendo el rastro de la línea negra que recorre el suelo de tu cuarto. El pequeño robot distingue los claros y los oscuros gracias a un sensor de luz que lleva incorporado y, de esta forma, es capaz de encontrar el camino correcto. Ahora puedes hacer que tu robot emprenda tareas más complicadas: haz que te recoja los calcetines del suelo o que haga sonar su alarma cuando entre algún extraño en tu habitación.

Cuando salieron los Legos programables el pasado verano en América, se desató una *robotmanía:* en poco tiempo se vendieron todas las existencias de estos innovadores inventos. Un año después, llega el Lego Mindstorms Robotics Invention System a nuestras tiendas. **A partir de octubre, podrás construir tu propio robot con piezas de Lego y programarlo con el ordenador para que haga lo que tú le ordenes.**

La caja contiene, además de una gran cantidad de piezas de Lego, dos motores, dos sensores de tacto, un sensor de luz, un interfaz de infrarrojos y el llamado ladrillo programable RCX, que es la pieza más grande de Lego, que además cuenta con una microcomputadora incorporada. Este bloque es el cerebro del robot (observa el esquema de la siguiente página). Puede controlar al mismo tiempo tres motores y tres sensores, y hará lo que tú hayas programado. La fantasía no tiene límites, pero para las tareas más difíciles necesitarás paciencia, pensamiento muy lógico y un sexto sentido para la mecánica, porque si las piezas de Lego no se mueven como querías, ni el mejor código de programa te servirá de nada.

Mecanismo completo y sensor de luz: el robot Pathfinder II puede seguir el rastro de una línea negra.

consejos

Siga la línea negra…

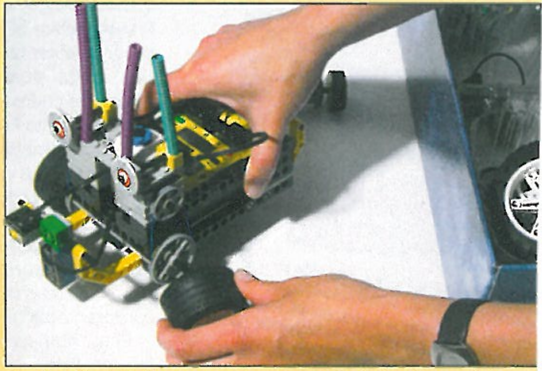
Si el Pathfinder II lleva un buen rato sin encontrar la línea negra, gira como loco en círculos. Puedes perfeccionar el programa de tal forma, que el robot vaya todo recto cuando vea sólo blanco durante más de cinco segundos. Tienes que saber el sensor solo reconoce la señal "viene blanco" y "viene negro", pero no detecta la duración. El truco: tienes que programar una instrucción interminable al principio del programa que pregunta continuamente, si aparece una "acción de negro". Si no es el caso, durante más de cinco segundos se activa la función de "ir todo recto".



Así es:



Después de instalar el software de Lego, llegarás al centro de entrenamiento. Aquí se explica claramente y paso a paso cómo se construye el vehículo, cómo se realiza un programa y cómo se transmiten las órdenes al ladrillo programable RCX.



Con las piezas de la caja construyes un robot. Nuestro modelo deberá reconocer una línea sobre el suelo y para ello se le incorpora un sensor de luz en la parte delantera. Para que funcione correctamente, deberá estar lo más cerca posible del suelo.

robot

Sólo tienes que introducir el programa del robot en el PC y transmitirlo al RCX-Block a través del puerto de infrarrojos incorporado. En un CD-ROM adjunto viene explicado cómo se hace y, además, te muestra las bases del lenguaje de programación propio de Lego, el Código RCX. La explicación es tan clara que hasta un novato en la construcción de robots podría hacerlo fácilmente. Resulta más problemático cuando intentas ir más allá de lo básico, porque muchos de los comandos más complicados no vienen mencionados en la introducción, y en la ayuda online no están suficientemente claros. Hay que probar hasta aburrirse para descubrir cómo funcionan, o mejor aún, por qué funcionan así. A los curiosos les gustará investigar, pero a los impacientes les entrarán ganas de tirarlo directamente por la ventana.

Cuando el robot hace lo que tu quieres, los resultados son impresionantes. En Internet puedes ver todo lo que es capaz de hacer tu obra mecánica. Existe un foro de estos robots en la página web *www.legomindstorms.com,* donde se reúnen los fans para comentar sus descubrimientos, dar consejos e incluso hay algunos que ofrecen su código de programación para que tú puedas bajarlo de Internet. Puesto que con Lego Mindstorms siempre puedes hacer nuevas construcciones y crear nuevos programas, este juego va a mantenerte entretenido durante muchos años. Las piezas de otras cajas de Lego tecnic son completamente compatibles con Mindstorms. Según lo visto, el alto precio al que se espera que salga en nuestro país (unas 44.995 pts.), está mucho más que justificado.

Texto: Christiane Strobel · Fotos: Michael Kayser

El corazón del robot

Sensor de luz
El sensor de luz diferencia lo claro de lo oscuro. Si el robot está bien programado, podrá realizar muchas acciones.

Ladrillo programable RCX
El módulo RCX es el cerebro del robot. Con él se transmiten los programas del PC mediante infrarrojos. Todas las informaciones del robot están guardadas allí.

Sensor de tacto
Ambos sensores de tacto sienten el contacto con otros objetos. Dependiendo de la programación, la presión o la no presión provoca una acción.

Display y botones de control
En el display, el ladrillo programable RCX muestra qué programa está activado. Puede guardar hasta cinco programas distintos. Con el botón gris *Prgm* eliges el programa que quieres y pulsas el botón verde *Run* para ponerlo en marcha. Si vuelves a pulsar *Run,* se interrumpe el proceso.

Motor
En el ladrillo programable RCX se pueden incorporar hasta tres motores. La caja solamente contiene dos.

Ampliación del modelo base de las instrucciones: Con las ruedas de atrás, el robot tiene mayor estabilidad.

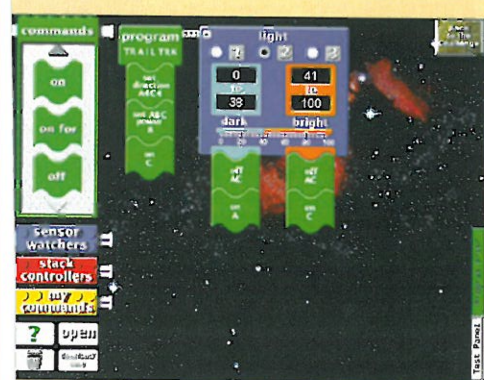
R2D2 como robot Lego

Junto al Invention Set saldrá una caja con modelos de Star Wars. No podrás programar el Droide-Developer-Kit, porque ya está preprogramado. R2D2 y compañía costarán unas 19.995 ptas.

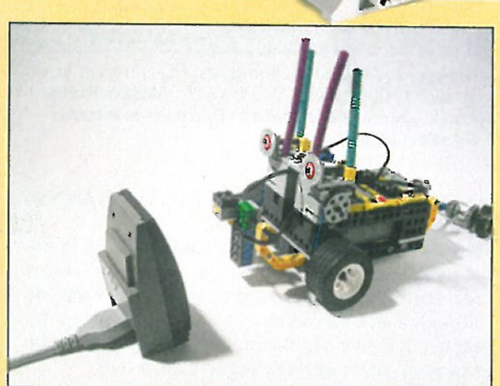




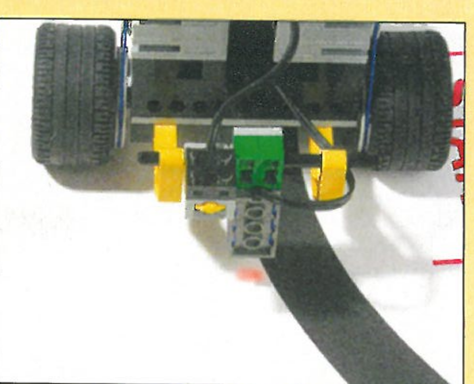




Creas el programa para el Pathfinder II en el PC. Todos los comandos del código RCX están representados por bloques de colores, con los que se forma el programa pinchando y arrastrando con el ratón.



El programa se transmite a la pieza de Lego RCX a través del puerto de infrarrojos incorporado al PC. Para ello, deberás colocar el bloque delante del puerto, para que pueda recibir las señales.



Para hacer una prueba, coloca el robot sobre el testpad adjunto. Ha guardado el programa, reconoce la línea negra con el sensor (un punto rojo) y circula según la dirección que marque la línea.



Curso online Cap 5

El tiempo de conexión es caro; si no, echa un vistazo a la factura del teléfono. La última parte del curso te muestra algunos trucos de conexión en la red.

Cronómetro para Internet: puedes configurar el programa Clock Wise *para que interrumpa la conexión en un momento determinado. Así te impones un límite de tiempo de conexión a la red.*

1. No pierdas el tiempo

Al navegar en Internet, uno suele olvidarse del tiempo que pasa, y esto puede tener consecuencias negativas, ya que mientras estás conectado, tu PC se está comunicando con el proveedor de Internet a través del teléfono. Sólo se alegrará la compañía telefónica, ya que de esta forma te llegará una fenomenal factura de teléfono a casa.

● Por tanto, la regla número uno al navegar es tener en cuenta el tiempo de conexión. Puedes hacerlo con la utilidad *Clock Wise*, que señala el tiempo que estás conectado a Internet. Se puede configurar como un cronómetro, y ofrece la posibilidad de interrumpir automáticamente la conexión con la red. Puedes utilizar este programa shareware gratuitamente 30 días. Si te gusta y te lo quedas, tendrás que pagar 20 dólares por él (unas 3.300 pts.).

● Puedes bajar *Clock Wise* de la página *http://www.rjsoftware.com*, y luego tendrás que instalar el programa en tu PC.

● En el menú **Options – Functions – Schedule – Events** haz click en **Add** para programar el reloj y que así pueda interrumpir la conexión en un momento determinado.

2. Navegar más rápido

Ahorrar tiempo no significa necesariamente navegar menos. Suele desperdiciarse mucho tiempo esperando a que la página llegue por completo al navegador, y este proceso puede acelerarse:

● Desactiva la carga de imágenes cuando se muestren las webs: los gráficos suelen contener mucha información, y por eso necesitan mucho más tiempo para cargarse que el texto.

Si tienes Internet Explorer, haz click en **Herramientas – Opciones de Internet– Opciones avanzadas** y quita la marca (✓) de **Mostrar imágenes.** Los usuarios del Netscape Communicator encontrarán la misma opción en **Edición – Preferencias – Avanzadas.** La desventaja de este método: algunas páginas están mal programadas y no pueden leerse bien sin imágenes.

● Abre muchas ventanas del navegador: mientras se carga una página en una ventana puedes estar buscando otra web en otra. En Internet Explorer puedes hacer esto con **Archivo – Nuevo – Ventana.**

Navega más rápido sin imágenes: en el Internet Explorer quita el simbolito '✓' de la casilla ***Mostrar imágenes*** *del menú* ***Herramientas – Opciones de Internet – Opciones avanzadas.***

En Netscape esta función se encuentra en **Archivo – Nuevo – Ventana Navigator.**

● Hay programas adicionales que aceleran la navegación. En cuanto entras en una página, estos aceleradores empiezan a descargar los enlaces de la página en una caché. Cuando haces click en un enlace, la nueva página aparece el doble de rápido, ya que no tiene que descargarse de la red.

Uno de los mejores aceleradores es el programa freeware *NetSonic*. Puedes encontrar gratuitamente la versión 1.02 en *www.web3000.com*. Instálala y sigue las indicaciones del asistente.

El tiempo es oro: con un par de trucos abaratas los costes de conexión.

tiempo es oro

3. Navegar offline

Si quieres visitar una página tranquilamente, no tienes por qué estar conectado. Puedes guardar en tu PC la página web y los links que aparecen en ella y leerla luego desconectado.

● Para guardar una página, sólo tienes que hacer click en **Archivo – Guardar como** del Internet Explorer. En las siguientes ventanas debería aparecer **Página Web, completa.** Significa que la página se guarda en el disco duro junto con todas sus imágenes. En Netscape Navigator puedes encontrar esta opción en **Archivo – Guardar como.**

● Internet Explorer (Netscape no) ofrece además la posibilidad de guardar una página en cascada. Si haces click offline en un link, también aparece la siguiente página, y se puede seguir hasta tres niveles desde la página inicial.

● Carga la página que quieres salvar. Escoge **Favoritos – Agregar a Favoritos** en la lista de favoritos y elige la opción **Disponible sin conexión.** Haz click en **Personalizar** para configurar los niveles de enlaces que quieres guardar. Si quieres leer la página habitualmente sin estar conectado, puedes hacerlo programando la sincronización (la descarga de la página) en un momento determinado, o usando el menú **Herramientas – Sincronizar.**

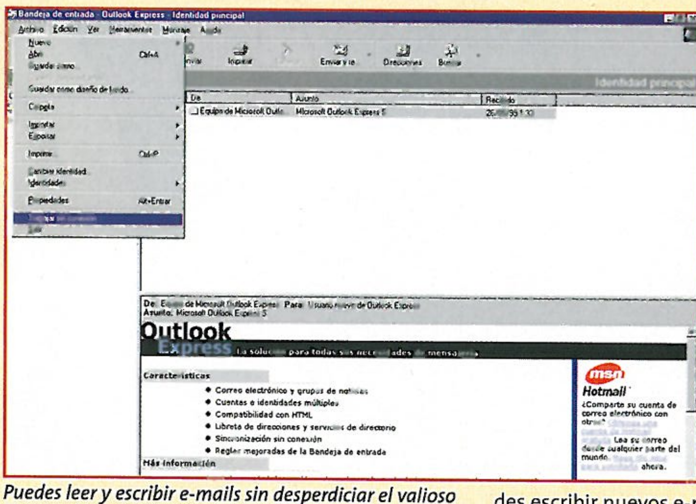


Ya puedes leer tus páginas favoritas tranquilamente: Internet Explorer puede guardarlas en el disco duro. Si quieres, también se almacenan los links de dicha página.

● Para ver una página offline, haz click en **Archivo – Abrir – Examinar** y selecciónala.

● El cambio de modo online/offline se hace mediante **Archivo – Trabajar sin conexión** en Internet Explorer, y con **Archivo - Desconectar – Trabajar desconectado** en Communicator.

● La desventaja de navegar offline es que las páginas guardadas ocupan demasiado espacio en el disco duro. Si necesitas más espacio en el disco duro, deberías ir borrando los documentos regularmente.



*Puedes leer y escribir e-mails sin desperdiciar el valioso tiempo de conexión. Cambia al modo offline con **Archivo – Trabajar sin conexión** en el* Outlook Express.

4. Escribir e-mails offline

También al escribir y leer el correo electrónico se puede ahorrar tiempo de conexión. Se hace perfectamente sin tener que estar conectado. Sólo tienes que establecer la conexión para enviar y recibir los mensajes, y esto normalmente no suele durar más de un par de segundos.

● Arranca tu programa de correo electrónico. El programa *Outlook Express* es parte del Internet Explorer. Los usuarios de Netscape utilizan el Netscape Messenger. Haz click en **Outlook Express** en el botón **Enviar y re...** y en el Messenger, haz click en **Obtener,** para recibir e-mails y enviarlos. Para ello se inicia la conexión a Internet.

● En cuanto recibas los datos, cambia al modo offline y vuelve a interrumpir la conexión con Internet. En *Outlook Express* haz click en **Archivo – Trabajar sin conexión** y en Messenger, en **Archivo – Desconectar – Trabajar desconectado.**

● Ahora puedes leer los mensajes tranquilamente, sin tener que pagar por la conexión. También puedes escribir nuevos e-mails sin estar conectado.

● Para enviar los mensajes en *Outlook Express,* vuelve a hacer click en **Archivo – Trabajar sin conexión,** y quita el simbolito con forma de '✓', o en el Messenger, escoge **Archivo – Desconectar – Trabajar conectado.** Así vuelves a activar la conexión.

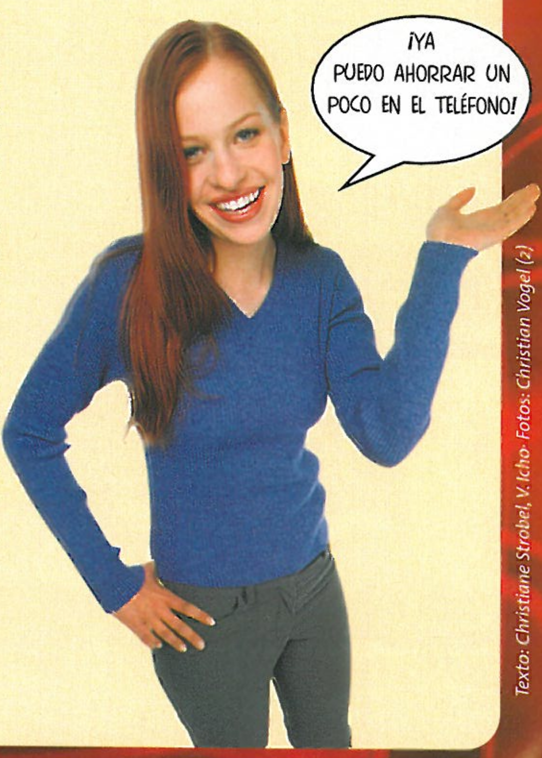
● Aunque utilices un programa de correo electrónico que no te permita conectar y desconectar, puedes escribir emails estando desconectado.

● Escribe tu mensaje en Microsoft Word o cualquier otro programa de tratamiento de textos. Selecciona el texto al completo con la combinación de teclas [ctrl]+[E].

● Realiza una copia del texto seleccionado con la combinación de teclas [ctrl]+[C].

● Establece la conexión de Internet y abre el programa de correo electrónico y la ventana, con el que escribes mensajes en este programa.

● Introduce el mensaje escrito con [ctrl]+[V] en la ventana. Ahora puedes enviarlo y terminar la conexión a Internet. ■



Texto: Christiane Strobel, V. Icho. Fotos: Christian Vogel (2)



5/99
CINE
AUSTIN POWERS
LA ESPÍA QUE ME ACHUCHÓ
Es sexy, atrevido y el rey mundial de la juerga. Si todavía no le conoces, ¡prepárate! Austin Powers te matará... ¡de risa!
1
Durante su romántica luna de miel, el agente Austin descubre que su encantadora mujercita es un robot...
2
... enviado por su más temible enemigo, el Dr. Maligno, para acabar con él. Pero su esposa no lo consigue, así que...
6
Pero, ¡maldición! El Dr. Maligno hará todo lo posible por fastidiar la diversión del agente Powers. De repente, Austin se ve perseguido por una morenaza, capaz de sobrevivir ¡a los disparos de un bazooka!
9
... ¡ejem, ejem! Tienen algo más que palabritas, aunque Marifé no se da cuenta de que Austin está muerto de vergüenza...
10
... porque ha perdido toda su potencia, así que, sin saber qué decir, se hace un lío y sale corriendo...
12
Mientras, el Dr. Maligno trata de chantajear al presidente de EE UU y le amenaza con destruir la Tierra, pero nadie le toma muy en serio...
13
Salvo Marifé y Austin, que ponen en marcha un plan para detenerle, pero justo cuando descubren la isla del Dr. Maligno...
14
... él y Mini-yo, su terrible clon de alta tecnología, ya están camino de la Luna.



3 ... Maligno pone en marcha un nuevo plan, y se desplaza hasta el año 1967 con la ayuda de Frau Caput.

4 El objetivo es robar el Mojo (poder de seducción) de Austin. El Servicio Secreto Británico lo descubre y diseña su propia máquina del tiempo: ¡este psicodélico coche!

5 Y de esta forma, Austin Powers regresa a una época dorada: ¡los locos 60! Amor libre, música marchosa, un montón de chicas, ropa psicodélica, fiestas salvajes, alegría y desparrame a tutiplén...

7 Pero pronto aparece en escena la horma de su zapato: la espectacular y bellísima agente de la CIA Marifé Lación, experta, como él, en todas las artes del ligoteo y la marcha loca...

8 Juntos, Marifé y Austin ¡viven las más locas aventuras! Y son capaces de de hacer lo más insospechado: le roban la ropa a un miembro de la Guardia Real, se van de compras, bailan en la calle y...

11 Poco después, Marifé consigue averiguar uno de los perversos trucos de Frau Caput para acabar con Austin: una asquerosa bebida mortal. Pero antes de que le dé tiempo de avisarle, él se la bebe... ¡Aaaaghhh!

15 Como son unos auténticos superagentes, consiguen alcanzarles. Pero, mientras Austin trata de librarse de Mini-yo...

16 ... el Dr. Maligno secuestra a Marifé. ¿Conseguirá Austin rescatarla, salvar la Tierra y recuperar su virilidad? La respuesta, ¡en la gran pantalla!

El agente secreto Austin Powers (Mike Myers) es un tipo muy especial: se ha marchado de luna de miel y, después de pasar su primera noche, ¡sorpresa! Descubre que su mujer, Vanessa (Liz Hurley, una de las candidatas al papel de Lara) es tan explosiva que... ¡le estalla literalmente en la cara! Ella era en realidad un robot: el arma de su eterno enemigo, el Dr. Maligno (interpretado también por Mike Myers), quien ha maquinado un terrible plan para destruir la Tierra. Con la ayuda de sus secuaces (Mini-yo, Frau Caput, Número Dos y María Unpajote), el Dr. Maligno viaja en el tiempo hasta el año 1967. Su objetivo es robar el secreto mejor guardado de Austin: su Mojo, es decir, su fuerza vital, su poder de seducción salvaje... ¡S.O.S.! Menos mal que Austin contará con el apoyo (y no sólo material...) de la seductora agente de la CIA Marifé Lación (Heather Graham). Juntos, tendrán que conseguir que el mundo vuelva a ser un lugar seguro para achuchones, besos y revolcones... ¡La sal de la vida!

Austin Powers: la espía que me achuchó es una de las películas más divertidas del año. Ha sido escrita, dirigida y protagonizada por Mike Myers, y además cuenta con una estupenda banda sonora (Madonna, Green Day...). Vete al cine ¡y sabrás lo que es reír sin parar!

Acción 8 **Tensión** 5 **Diversión** 9

Austin Powers: la espía que me achuchó
Espionaje y aventuras desparramantes

Estreno: ¡YA! | **Mayores 7 años**

http://www.austinpowers.com

Mike Myers, Liz Hurley, Michael York, Heather Graham...

Una delicia para saborear con palomitas y refrescos. ¡Los efectos especiales son de lujo! 8

Texto: A. Corral/Elena Castellanos.
Fotos: Aurum.



NEOGÉNESIS EVANGELION

¡La serie de moda en Japón! Robots gigantes, monstruos, enigmas y una historia digna de 'Expediente X'... ¡Apúntate al manga del momento!

En el año 2000, justo a la entrada del nuevo milenio, una terrible catástrofe conocida como *El Segundo Impacto* asoló nuestro planeta: un meteorito se estrelló contra el polo norte. Tras la gran explosión, todo fue reducido a cenizas y escombros, y los pocos supervivientes tuvieron que reconstruir la Tierra. Quince años más tarde, la Humanidad comienza a salir adelante...

Es entonces cuando los *ángeles*, unos monstruosos y gigantescos seres de origen desconocido, hacen su aparición, sembrando el pánico entre la población civil. Nadie sabe exactamente lo que son ni de dónde vienen, pero hay que detenerlos como sea. El ejército no puede hacer nada, las armas convencionales son inútiles contra ellos. La única esperanza son los *evas,* enormes robots de combate que sólo pueden ser pilotados por unos pocos elegidos. Y aquí es donde entran en acción, dispuestos a salvar a la humanidad, los tres niños protagonistas de *Evangelion:* Rei, una misteriosa muchacha que rara vez muestra sus sentimientos; Asuka, una guapa chica de fuerte carácter, y Shinji, que tiene poca confianza en sí mismo y está traumatizado por la falta de cariño de su padre. Además de estos tres pilotos, a lo largo de la serie irás conociendo a una multitud de personajes interesantes que te desvelarán poco a poco el misterio que rodea a los *ángeles* y los *evas*.

Muy pronto descubrirás que *Evangelion* no es otra de las muchas series de robots gigantes que tanto abundan en el manga. Hay combates colosales, con los *evas* y los *ángeles* dándose de tortas, pero la trama que hay detrás de esos combates es muy compleja: por cada duda que te resuelven, te plantean dos más. ¡Y en Japón ni siquiera ha concluido la serie! En España, Norma Cómics solamente ha editado ocho capítulos de la serie, así que apenas podrás profundizar en el complicado argumento. Por fortuna, el sello Anime Video ha editado nueve cintas, en las que se recoge la serie de dibujos animados que originó la adaptación al cómic.

¡Sal corriendo a por ellos!

Shinji no es el personaje más popular de la serie, pero sí es el protagonista oficial. Pese a sus dudas y falta de decisión, es el mejor piloto del equipo. A lo largo de la serie, poco a poco irá superando sus complejos.

ga son en blanco y negro, pero tienen mucho impacto visual.

Cada cinta tiene tres episodios, a unas dos mil pesetas cada una. En total son nueve, y la últma cinta sólo tiene dos episodios.

ScreenFun ¡SORTEO!

Si no has tenido suficiente con este aperitivo, te damos la oportunidad de conseguir uno de los cinco ejemplares de *Evangelion* que tenemos bien guardados para ti. Escríbenos a SCREENFUN, ref.: Evangelion apdo. de correos 14.116, 28080 Madrid.

INFO

¡Normas del manga
Así se lee

¡Los manga se leen al revés! Y todo es porque el sentido de lectura es el mismo del idioma japonés. Es decir, tienes que empezar a leer por la que sería la última página de un libro normal. Para seguir el orden de la viñeta, también tienes que prestar atención: ¡el orden para leer los bocadillos va de derecha a izquierda!

¡Aficiónate al manga!
Salón del Manga, 5ª edición

Si quieres sumergirte en el apasionante mundo del manga, ¡ésta es tu gran oportunidad! En Farga de L'Hospitalet (Barcelona) tendrá lugar una convención con todo sobre este peculiar tipo de cómic: el Salón del Manga.

Allí, las editoriales presentarán todas las novedades de la temporada. Pero no sólo habrá cómics: los mangas de animación japoneses también tienen su sitio.

Pero el bombazo de la exposición es un invitado especial: Haruhiko Mikimoto. El nipón es el creador de *Macross 7 Trash*, entre otras series, y estará firmando ejemplares. La cita tendrá lugar los días 29 y 30 de octubre. ¡No te lo pierdas!

Texto: Bedhazard. Fotos: Archivo SCREENFUN.



MÚSICA

Rap en tu Pc

Si eres uno de los fanáticos del rap, ¡estás de suerte! Porque a la vez que te echas una partida en tu PC, puedes disfrutar de uno de los mejores grupos de hip hop americanos: Cypress Hill. ¿Cómo puedes hacer esto? Con el juego *Kingpin* (más información del juego en SCREENFUN 4, pág. 20). En el CD del juego se incluyen 6 canciones de los norteamericanos, y aunque no son inéditas (pertenecen a su disco *IV*), ¡seguro que fliparás con ellas!

Los Cypress Hill se conocieron hace más de diez años, en un suburbio de Los Ángeles. Eran los típicos pandilleros (como los de las pelis), que se pasaban el día en la calle jugando al baloncesto y rapeando. Sean Dog, DJ Muggs y B-Real ¡decidieron hacer un grupo! Poco a poco, su hip hop iba llegando a todos los rincones, hasta que con el tema *Insane in the Brain...* ¡se convirtieron en superventas! Lo más difícil ya lo habían conseguido, y desde entonces, su rap suena en cualquier parte del mundo, ¡apareciendo incluso caricaturizados en un capítulo de *Los Simpsons!*

Ahora, los Cypress Hill se han convertido en un cuarteto (se les ha unido su acompañante en directo, Bobo), y su disco en castellano está a punto de ponerse a la venta. Si quieres más info, apunta esta dirección: *www.cypressonline.com*. ¡Rapeando, que es gerundio!

Además del rap, las bandas callejeras son las protagonistas de Kingpin.

Los raperos Cypress Hill casi siempre tienen que editar sus singles en dos versiones: la normal y la versión clean (que es sin tacos). ¡Igual que el juego Kingpin!

Esta aventura en 3D para PC también incorpora seis pistas de audio de este conocido cuarteto norteamericano.

LIBROS

HTML

¡Móntate tu propia web!



Navegas, navegas y navegas por la web. Ya eres todo un experto, pero ahora quieres dar un paso más: hacer tu propias páginas web. Pues con la *Guía Práctica HTML*, lo vas a tener más fácil.

En este libro están todos los pasos necesarios: desde el modo de montar la página (la estructura) hasta cómo darla de alta (justo el paso anterior a que aparezca en Internet y cualquiera pueda acceder a ella). Pero para conseguir todo esto, necesitarás dominar un lenguaje, el HTML (Hypertext Markup Language). Este es el lenguaje más usado para programar páginas web, y la guía hace un amplio repaso: cómo montar una cabecera, cómo alinear párrafos, cómo dejar sitio para una imagen...

En definitiva, con esta guía básica conseguirás tu objetivo (acabarás aprendiendo a programar en HTML). El único *pero* es que, al no ser una guía visual, necesitarás un poco más de paciencia.

La *Guía práctica HTML* se vende en cualquier librería o grandes almacenes al precio de 1.600 pts.



HTML es el lenguaje más usado para programar páginas web.

TV

TODO PARA JUGONES

Si crees que lo has visto todo sobre programas de videojuegos, ¡desengáñate! Porque cuando veas por primera vez *DOF6* fliparás ¡y ya no te podrás despegar de la tele! *DOF6* es uno de los programas más innovadores de la tele: además de las típicas secciones de novedades, noticias, análisis de juegos y trucos, tiene otras de lo más originales, como *Betas*, donde se analizan los juegos en fase de producción. Podrás ver cómo se hace la programación y cómo son los videojuegos *en pañales*, antes de que salgan a la venta.

Otra de las secciones más interesantes es la de *Retro*: ¿sabías que los primeros videojuegos comerciales se hicieron hace 20 años? En esta sección analizan aquellos primeros (¡y ahora primitivos y arcaicos!) juegos. Pero aún hay mucho más, como *Videoclips*: ¿por qué no ponerle un poco de música a *Metal Gear* o a *Wip3out*? Pues en *DOF6* no se cortan y hacen montajes de clips musicales con imágenes de juegos de lo más espectaculares.



En la *Lista*, cada semana presentan los cinco juegos más vendidos del mercado. Además, y como hacemos en SCREENFUN, en *DOF6* no le hacen ascos a ninguna plataforma: PSX, Nintendo, Gameboy, Dreamcast y PCs tienen cabida.

Resumiendo: *DOF6* es, sin duda, uno de los programas estrella de videojuegos y, sobre todo, uno de los que más al día están. Se emite los lunes en Canal Satélite Digital (en el Canal C:) y, si no estás abonado, el paquete básico sólo cuesta 2.700 pts. ¡Realmente merece la pena!

CANAL C:

Eduardo Jiménez presenta DOF6. ¡No debes perdértelo!

UNAS RISAS

1X PLAYSTATION

Aquí tienes nuestro autodefinido con el que no sólo podrás divertirte sino también ganar una fabulosa Playstation, si consigues dar con la palabra clave y nos mandas una postalita a la redacción de SCREENFUN, apdo. de Correos 14.112, Madrid 28080, ref. AUTODEFINIDO 5. Venga, resuélvelo y, en breve, podrás jugar con tu Playstation. El nombre del ganador será publicado en el número 7 de SCREENFUN.

- Juego policiaco / Al revés, bonito
- Sirven para divertirse / Querer
- Diez en romanos / Suenan como la risa
- Lo hace la rana / Descubra
- Pobre / Sostiene los cables de la luz
- Existe / Pupitre
- Idioma / Lamento
- Uno / Película animada de hormigas
- Víboras, malvadas / Sima, precipicio
- Dios del sol egipcio / Consonante silbante
- Al revés, hace un agujero en el suelo
- Juego de acción / Al r. vestido elegante
- Saludable, lozana / Animal del bosque
- Calentador, estufilla / Duendes
- Canal TV de música / Tren de alta vel. francés
- Burla fina y disimulada / Al revés, Cerio
- Antónimo de alegría
- Señal de socorro / Líquido corrosivo
- Estudia las religiones
- Cien / Unidad Central del ordenador
- Interjección / Cincuenta
- Dos mil / Especie de mono
- Símbolo de la victoria / 1ª vocal
- Cien / Nombre de personaje de la foto
- La raza de Link
- Comisiones obreras / Parque de atracciones
- Dpto. Post grado y Especialización
- Ser supremo / Antónimo de muerte
- Rabia
- Apellido personaje de la foto / Observar
- Vocal delgada / Cantante new age
- Consonante fricativa / Cabeza de ganado
- Acostumbrar / Preposición
- No soy yo, es... / Vocal redonda
- Nom. mujer capicúa / Diminutivo de Luis
- Helio / Relativo a la patria
- Fabricante de tarjetas gráficas
- Artículo / Prestar apoyo
- Conjunción / Documento Nacional de Identidad
- Quinientos / Nota musical
- Mentira, calumnia / Satélite de Júpiter
- Al r. calcio / Átomo o grupo de átomos
- Símbolo del peso / Interjección
- Conozco / Preso
- Empezar, comenzar / '...for Speed'
- Al revés, conocido humanista holandés
- Extensión de Windows / Resto orgánico
- Me enfado / Litio
- No creen en Dios / Al r. caballo gris y blanco
- Segunda vocal / Uno + uno
- Unidad / Tripe vocal
- Capital de Italia / Nada
- Tiene dinero '...co' / Antónimo de bajo
- Pensar, maquinar / Vocal de 'Tomb'
- Al revés, átomo / Consonantes de pera
- Azufre / Carreras de '...Racers'
- Monja, hermana
- Al revés, me compadezco / 2ª vocal
- Al revés, animal que salta / Sodio
- Nota musical
- Existe
- Nombre bíblico
- Metal precioso / Vocal delgada
- Lara es la protagonista: 'Tomb..'

1	2	3	4	5	6	7	8	9

–¡Ring! ¡Ring!
–¿El doctor Mata?
–¡Sí! ¿Qué desea?
–¡Anular la cita!

En el tren:
Un niño asomándose por la ventanilla,
–¡Papá, mira cuántos postes,...tes,...tes, ...tes,...tes,...tes...tes...tes,...tes,...tes...!

Un hombre entra en un establecimiento quejándose:
–Mi mujer me engaña, mi hijo no me quiere, el perro me muerde, la niñera no me habla...
–¡Y a mí que me cuenta si ésta es una tienda de fotos!
-Es que como fuera hay un cartel que pone: "Entre y revele su rollo"...

El marido llega borracho a casa a altas horas de la madrugada:
–¡Milagro! He abierto la puerta del baño y se ha encendido automáticamente la luz. Y lo mejor es que se ha vuelto a apagar cuando la he cerrado...
–¡Vaya! –exclama su esposa, enfadada. Ya te has vuelto a hacer pis en la nevera.

Un niño le dice a su madre:
–Mamá, le he dado al perro un trozo de pastel y ha movido la colita.
–Pues dale otro trozo a tu padre, a ver si aprende.

–¿Qué hacen un chino y una china en una fábrica de Renault?
–'Clíos'

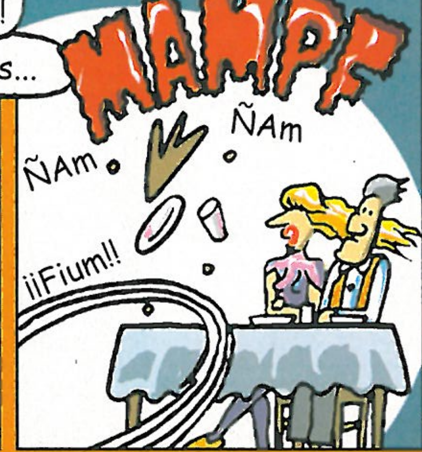
–Mamá, mamá, en el colegio me llaman peludo.
–¡Pepe, el perro está hablando!

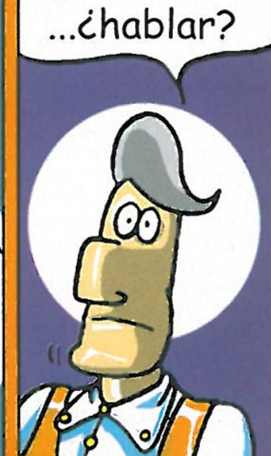
Era una iglesia tan bajita, tan bajita, que el cura en vez de decir "de rodillas" decía "cuerpo a tierra".

Un oso hormiguero a un perro lobo:
–Oye, ¿por qué te llamas perro lobo?
–Porque mi madre es una loba y mi padre es un perro.
–Y tú ¿cómo te llamas?
–Oso hormiguero.
–¡Venga ya!







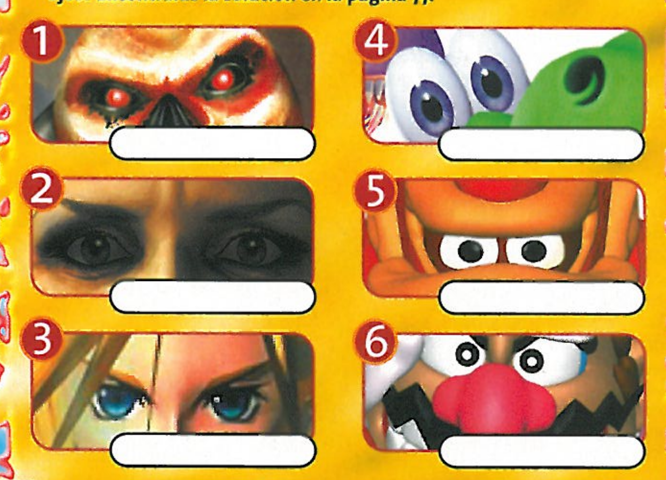


LA COSA

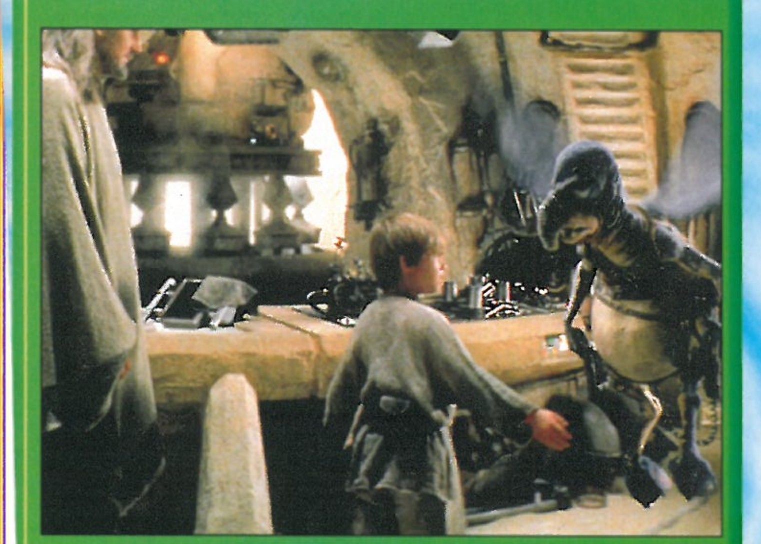
Camiseta ajustada, pistolas, mucho valor... ¡y además de carne y hueso! ¿Te atreverías a acompañarla en una de sus aventuras?

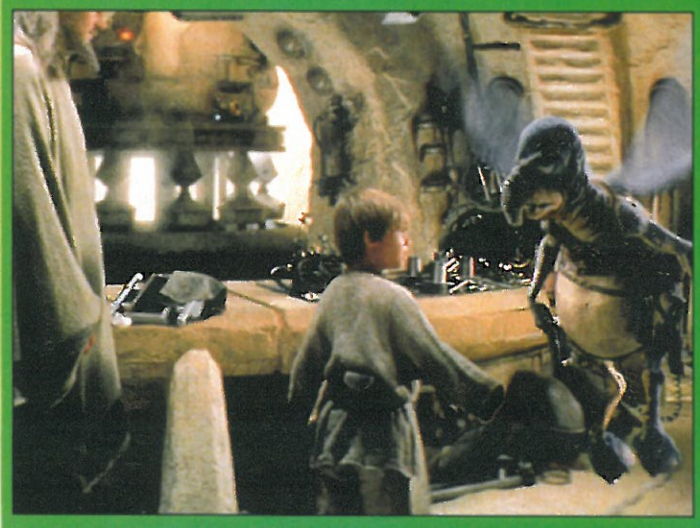
¿Reconoces a estos personajes?

Con su mirada lo dicen todo, aquí tenéis a seis personaje de videojuego. ¿Sabrías decirnos quiénes son mirándoles fijamente a los ojos? Encontrarás la solución en la página 77.



SE BUSCA





Anakin conversa con Watto bajo la atenta mirada de Qui-Gon Jinn, y si tú estás igual de atento encontrarás las siete diferencias que separan ambas imágenes.

Cómo notar que estás en Martes 13 aun sin despegarte de tu consola.

1. Lara cambia de atuendo y se compra un mono de obrero que no se quita ni para ir al baño.
2. Mario deja las cañerías y se va en busca de su mamá a los Andes. ¡Mario vuelve, todavía no has rescatado a la princesa!
3. Los dinosaurios de *Dino Crisis* se han comido un conejo al ajillo y en lugar de morderte te echan el aliento. ¡Qué asco!
4. Llevas jugando todo el día y de repente descubres que ¡no hay espacio en tu Memory Card!
5. En *Silent Hill* se hace de día
6. Te compras una caja entera de palomitas, llamas a todos tus amigos, cargas el último juego que has comprado y... ¡apagón en todo el barrio!
7. Solid Snake y su hermano Liquid se reconcilian.
8. Los zombies de *Resident Evil* se hacen vegetarianos.
9. Link deja el campo, se va a vivir a la ciudad y se compra un ático con vistas a la Gran Vía.
10. Vas a comprar tu SCREENFUN al quiosco y ¡se ha agotado!

Game Boy de EE UU

Si me comprara una Game Boy Color en EE UU, ¿podría utilizar en ella los juegos que me he comprado en España?
Alejandro, Ávila

Da igual que te compres una Game Boy Color americana, japonesa o de donde sea, porque los juegos son igualmente válidos para todas.

Por supuesto, también puedes comprarte juegos en el extranjero para una GB española, e incluso puedes encontrarlos más baratos que aquí. En Japón muchos de ellos cuestan hasta la mitad, aunque el viaje es un poco carillo, así que no sabemos si te merecerá la pena...

Eso sí, si te compras juegos en EE UU, debes tener en cuenta que todos los textos estarán en inglés, lo que supone una desventaja en el caso de los juegos de rol o de aventura, ¡y si te los compras en Japón, figúrate!



¿Qué es mejor, un PCI o un AGP?

Hay tarjetas gráficas que se introducen en una ranura PCI, y otras para una AGP. ¿Cuántas ranuras AGP hay en mi placa base?, ¿podría meter dos?
Sonia, Estella

Generalmente no es posible decirte a la ligera el número exacto de ranuras de tu placa base *(motherboard)*, puesto que varía entre unos modelos y otros. En la descripción de tu placa encontrarás un esquema, y ahí podrás comprobar el número de ranuras disponibles. En todo caso, sólo hay una ranura AGP para tu tarjeta gráfica AGP. En el PC encontrarás tres ranuras PCI, que son pequeñas y de color blanco, y de dos a tres ranuras ISA, que son más grandes y de color negro.

La diferencia entre las ranuras PCI y AGP es que la ranura AGP transmite datos más rápidamente, ya que funciona con un bus de alta velocidad. Las tarjetas más nuevas funcionan con AGP 2x o 4x.

Sistema no apto

Me ha surgido un problema con el PC. Cuando lo enciendo, aparece un mensaje en la pantalla que dice: "Sistema no apto. Disco de sistema incorrecto", pero la disquetera está vacía. ¿Me podríais decir qué debo hacer?
Sofía, Málaga

Lo más seguro es que el sector del *boot* de tu disco duro esté dañado. Existen programas que te pueden ayudar a repararlo, como el *Norton Utilities*. Si arrancas con un diskette de inicio, puedes intentar usar el antiguo comando de MS-DOS *sys a: c:*, de manera que transfieres el *boot* de MS DOS al disco duro desde un diskette de sistema (con el MS-DOS). Lo malo es que así *machacas* el Windows 95 y lo tienes que reinstalar.

Si no te sirven ninguna de estas dos opciones, sólo te queda formatear el disco duro, pero cuidado: ¡borrarás todos los archivos del disco! Antes de hacer nada de lo que te puedas arrepentir, tienes que hacer una copia de seguridad de todos los datos que quieras conservar.

'Resident Evil', la película

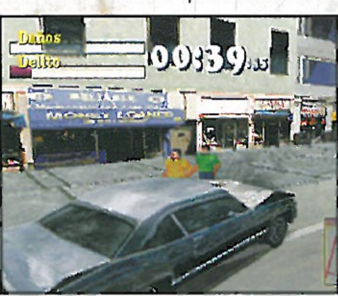
Me gustaría que digáis cuándo se estrenará la película de* Resident Evil *(si puede ser, día, mes y año), y también qué actores interpretan a los personajes.
Miguel Á. Santos, A Coruña

Lamentamos informarte de que todavía no ha empezado el rodaje. A día de hoy, es imposible saber cuándo estrenarán esta película. El proyecto está en marcha, pero ha sufrido un serio revés con el abandono de George Romero, el director que iba a encargarse en principio del rodaje. Los últimos rumores apuntaban que tal vez Bruce Campbell (el actor que protagonizó *Posesión infernal*, *Terroríficamente muertos* y *El ejército de las tinieblas)* fuera el protagonista, pero no lo hemos podido confirmar. Tranquilos, que en cuanto se sepa algo consistente, os lo haremos saber.

'Midtown Madness' o 'Driver'

Quisiera comprarme un juego, pero no me decido entre* Driver *y* Midtown Madness*. ¿Cuál me aconsejáis?
Antonio López, S. Pedro (Málaga)

Es difícil recomendarte uno de los dos sin saber algo más de ti (ni siquiera nos dices tu edad), así que nos limitaremos a contarte lo bueno de cada uno para que tu elijas cuál va más con tu rollo. *Midtown Madness* es un juego de carreras por Chicago, en el que eliges tu vehículo, la hora del día y la densidad del tráfico. Lo más original es la posibilidad de correr con un autobús, un camión o un Mustang por las calles de la ciudad. Es divertido, pero no deja de ser un juego de carreras. *Driver* es otra historia: rompe totalmente con la concepción de juegos de coches normales. La acción se sitúa en cuatro ciudades: Chicago, Miami, San Francisco y Los Ángeles, con misiones muy especiales, donde la velocidad no es lo único que cuenta: tendrás que destrozar locales, recoger a gangsters, huir de la policía (que según sea el grado del delito, ¡hasta te hará barreras!), llegar a tiempo a tus citas, perseguir tranvías, barcos, reventar coches, ocultar pruebas, tender trampas, asustar a chivatos... Como ves, ¡una locura!



En nuestra opinión, *Driver* es un juego más completo, con más ingredientes, pero si lo que realmente te molan son las carreras de coches sin más complicaciones, tal vez quieras decantarte por *Midtown Madness*. La elección es tuya.



Dreamcast o Playstation

Me gustaría comprarme una consola, y no sé si elegir la Dreamcast o si es mejor esperar a que salga la nueva Playstation 2.
Gustav, Girona

Sois muchos los que nos pedís que os recomendemos una de las dos consolas. Es una decisión muy personal, en la que influyen muchos factores. El éxito de la Dreamcast es incuestionable, y podéis estar seguros de que no se quedará colgada, como le pasó a la Saturn. La Playstation 2 es muy prometedora, pero aún está por ver qué tal serán sus juegos. Aun así, es una apuesta segura. La máquina de Sony será más potente, pero también más cara. Si el presupuesto te lo permite y estás dispuesto esperar hasta otoño del 2000, la Play 2 es una magnífica elección, ¡y hasta podrás ver películas en DVD! Pero si te compras ahora la Dreamcast, la diversión no te va a faltar. Por cierto, no olvidéis que la Dolphin de Nintendo también está al acecho...

Dibujos

Quería plantearos una pregunta: ¿se os pueden mandar dibujos para que luego sean publicados en la revista?
Janet Echevarría, Laredo

Tenemos que confesarlo: nos encantan vuestros dibujos y el ingenio con el que escribís las cartas. De momento no hemos publicado ninguno, pero ni mucho menos nos pasan inadvertidos. Estamos haciéndonos un archivo la mar de jugoso y esperamos en breve mostrar al mundo vuestro arte.

'DIV2'

He leído el reportaje que publicasteis en el nº 3 sobre el* DIV2*: desde ese día no he vuelto a dormir. ¿Me podríais dar información sobre el precio, fecha de salida, dónde lo puedo encontrar, requerimientos específicos del PC, etc.?
Alex Vilar, Girona

El *DIV2* lleva ya en el mercado algunos meses, y se puede conseguir en casi todos los grandes almacenes y tiendas de videojuegos. En las tiendas Centro Mail regalan el libro *Cómo programar tus propios juegos* al comprar el *DIV2*. Su precio viene a rondar las 5.000 pts. Para que funcione en tu ordenador, te basta con un PC 486 DX2 con 8 MB de RAM a 66 MHz de velocidad.

ScreenFun

DOCTOR, DOCTOR, ¿QUÉ PADEZCO?

Nuestra redacción está llena de cartas de seguidores de SCREENFUN, y eso nos encanta, porque significa que confiáis en nosotros. Seleccionamos para esta sección aquellas cartas cuyas dudas se repiten más frecuentemente, pero procuramos contestar todas vuestras cartas y correos electrónicos. Nuestra dirección:

Redacción SCREENFUN
ref.: Cartas al lector
apdo. de Correos 14.116
Madrid 28080

Nuestro e-mail:
screenfun@bauer.es

Y no olvidéis que ¡siempre podéis ganar un fabuloso premio!

TRUCOS SCREENFUN

Si quieres una solución o un truco para un juego concreto, dirígete a nuestro servicio SCREENFUN, ref.: Soluciones por correo. Sólo tienes que enviar una postal, indicándonos tu remite, el nombre del juego, su sistema y ¡tu problema!, a la siguiente dirección:

SCREENFUN
ref.: Trucos por correo
apdo. de Correos 14.112
Madrid 28080

Ganadores de los sorteos

Top 20: Ramón Martínez, Antonio J. Alcázar Nicolás, Juan Ramón Sánchez Come, Alejandro Gómez, Miguel Mercader Moltó. **'DIV2':** Raúl Tinoco Tortosa, Asier Esparza Satesteban, Luis Baldomero Salgado, José Javier Lanza Hernández, Jorge del Castillo Morales, Juan Olivares, José Romero Cháfer, Luis Alberto Díez Labrador, Fernando Sánchez de Armas, José Luis Medina Sanz, Cristian Mota Díaz, Raúl Martínez Juan, Miguel Valerio García Álvarez, Juan Barato Sanz, Antubel Moreda Guillán, Juan Antonio Gutiérrez Baena, Iván Abellán Domínguez, Israel Botella Martínez, Jorge Fernández Paredes, Daniel Tortosa González. **Módem:** Jesús Ruano Sánchez **Cómics 'Star Wars':** José Salcedo Guirado, José Julián Martínez Lorente, Javier Rodríguez García, Andrea Sierra Louzán, Daniel de Partearroyo Sarnago **Transfer:** Francisco Javier Martínez, Sergio Casas García, Celia Fernández Campos, Hugo Rojo, Rubén Cano Delgado **Pack de 'Silent Hill':** Jonathan Jorquera Martínez, Alejandro Navarro Cobo **Nintendo 64:** Miguel Á. Candal Cancelo **Playstation:** Iván Sánchez Estrella. **Game Boy:** Paloma Moscatel Gómez.

DE LA PÁGINA 90-91

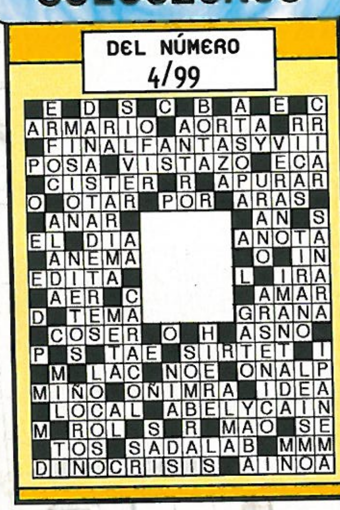
Se busca

Lara Weller

La cosa

¿Reconoces a estos personajes?

1. Monstruo Quake
2. Dhalia
3. Cloud
4. Croc
5. Donkey Kong
6. Wario



ScreenFun

Cuestionario 5

La vuelta al cole, al trabajo, a la Universidad... Pues para que no te aburras en las horas libres, ¡nada mejor que una Game Boy Color! Si quieres conseguirla, escribe a SCREENFUN, ref.: Cuestionario 5, apdo. 14.151, Madrid 28080. ¡Suerte!

Nombre: ....

Dirección: .... **Nº:** ...... **Piso:** ......

Código Postal: .... **Teléfono:** .... **Edad:** ......

1. ¿Qué tipo de plataforma utilizas?

- PC ☐
- Sony Playstation ☐
- Nintendo 64 ☐
- Game Boy ☐
- Game Boy Color ☐
- Sega Saturn ☐
- Máquinas recreativas ☐
- Otras... ☐

2. ¿Qué tipos de juegos prefieres?

- Lucha ☐
- Shoot'em up ☐
- Beat'em up ☐
- Puntería ☐
- Aventura en 3D ☐
- Plataformas ☐
- Rol ☐
- Estrategia ☐
- Simulación ☐
- Deportes ☐
- Carreras ☐
- Otros...................... ☐

3. ¿Cuál es tu personaje favorito de los videojuegos?

.... Otros: ....

4. Las tres páginas que más me han gustado de este SCREENFUN han sido:

1ª.......... 2ª.......... 3ª..........

5. Las tres páginas que menos me han gustado de este SCREENFUN han sido:

1ª.......... 2ª.......... 3ª..........

6. ¿Te interesan las siguientes páginas?

- Hardware Sí ☐ No ☐ Por qué..........
- Software Sí ☐ No ☐ Por qué..........
- Online Sí ☐ No ☐ Por qué..........
- Cine Sí ☐ No ☐ Por qué..........

7. ¿Qué sorteo de SCREENFUN te ha gustado más?

....

8. ¿Qué echas en falta en este SCREENFUN?

....

9. ¿Qué regalos te gustaría que incluyéramos en SCREENFUN? (Elige sólo una opción)

Pósters ☐ Megapósters ☐ Pegatinas ☐ Demos y juegos ☐ Otros: ....

10. ¿Qué revista/s de videojuegos o informática sueles comprar?

....

¿Qué es lo que más te gusta de ella/s?..........

11. ¿Te interesa Internet? Sí ☐ No ☐ Por qué ....

¿Tienes acceso a Internet desde tu casa? Sí ☐ No ☐

¿Que es lo que más sueles buscar en Internet?..........

12. ¿Cuántos juegos compras al mes?

Ninguno ☐ Uno ☐ De dos a cinco ☐ Más de cinco ☐

13. SCREENFUN es mensual: ¿por qué la comprarías?

Porque es muy completa ☐ Por el tema de portada ☐ Por el regalo ☐

Pág. 90

1 Sony Playstation

Vivo la vida con todos los sentidos y, si no me trae alegrías, aún me queda mi Play. Con ella hago viajes a lugares que nunca soñé que existieran, vivo otras vidas, me meto en la piel de hombres que nunca seré. Y para elegir qué vidas quiero probar, me dejo guiar por mi SCREENFUN.



Ref. Autodefinido 5

Pág. 93



1 Game Boy Color

Ir en el metro, esperar el autobús o una tarde sin planes puede ser... ¡una experiencia alucinante! Si la compartes con tu Game Boy, claro.

Ref. Cuestionario 5

SCREENFUN ¡SORTEO!

Este mes, la revista ha crecido como os prometimos: ha crecido en número de páginas, de amigos, de artículos sobre videojuegos, trucos, periféricos, hardware, software… ¡Únete a nosotros! Porque aún seguiremos creciendo, como lo hacen los videojuegos, las consolas y nosotros mismos… Y nuestro siguiente paso será la página de sorteos: más páginas, más regalos, más amigos…¡Esto funciona!

SCREENFUN
Apartado de Correos 14.151
28080 Madrid

Pág. 73

3 Pingüinos

En las páginas 72 y 73, el pingüino Linux se acerca hasta ti para explicarte los misterios de un sistema operativo que supone una interesante alternativa a los más usuales. Al simpático pingüino le gustaron tanto nuestros lectores que quiere quedarse con vosotros. ¡El pingüino Linux sólo quiere un amiguito!



Ref. Tux

Pág. 17

3 Bolígrafos Spyro

¿Te imaginas acompañar tus firmas con el emblema del dragón Spyro? Estos simpáticos bolígrafos pintan por un lado y, por otro, ¡imprimen spyritos!
Pon tu sello personal...



Ref. Spyro 2

Pág. 39

1 Nintendo 64

¿Quieres ser un elfo valiente, un fontanero alegre, vivir una misión imposible, viajar hasta tus antepasados, ser invitado a una Súper Mario Party...? Escríbenos y solucionado. En SCREENFUN hacemos realidad tus deseos.



Ref. Nintendo nº 5

Pág. 5

1 Bolsa Playstation

Para convertir tu Playstation en una consola portátil, nada mejor que esta bolsa especial para desplazamientos. Llévatela a casa de los colegas, ¡y te lo agradecerán de por vida!

Ref. Bolsa PSX

Pág. 9

1 Figura y 1 reloj de Lara

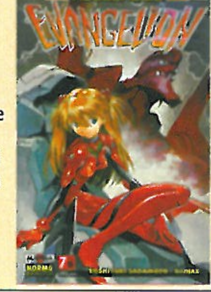
¿Te imaginas poder preguntarle la hora todos los días a la bella Lara o contemplarla cada noche en tu mesilla antes de dormirte? Pues venga, despierta, deja de soñar y mándanos una postal.

Ref. Lara Croft

Pág. 88

5 Cómics 'Evangelion'

Seguro que tus padres no paran de decirte que deberías leer más: ¡pues tienen razón! Y si te lo propones, ¡puedes leer hasta del revés! Sorteamos 5 cómics de la serie *Neo Genesis Evangelion*.



Ref. Evangelion

Pág. 21

3 Llaveros 'Prince of Persia'

Nos gustaría sortear un palacio, pero hemos pensado que es mejor empezar poco a poco. ¿Qué tal hacerse primero con el llavero que guarda las llaves del palacio del Príncipe de Persia?



Ref. Prince of Persia 3D

Pág. 92

10 Gorras SF

Estamos muy contentos, porque cada vez somos más y más los que formamos parte de este club de locos por los videojuegos. ¡Acredítate!



Ref. Gorras SF 5

Pág. 81

1 Chaleco

Jugar no es sólo sentarse frente a una consola y limitarse a golpear el mando... ¡Hay que vivirlo! Si te pones un chaleco como el que verás en la página 80, te sentirás más cerca de la acción.

Ref. Chaleco

Pág. 27

5 Juegos

Danos tu opinión para elaborar la lista *Top 20* y podrás conseguir tu juego favorito.



Ref. Éxitos 5

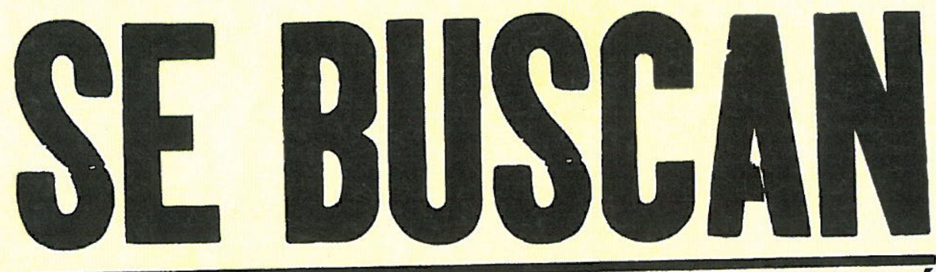
Pág. 70

5 Cámaras acuáticas

Puede que te quedaras sin verano, ¡y ya no hay remedio! Pero el invierno es tuyo. Llueva, nieve o granice, esta cámara te permitirá inmortalizar tus aventuras.



Ref. Cámara acuática



MÁS PELIGROSOS QUE UNA PIRAÑA EN UN BIDÉ

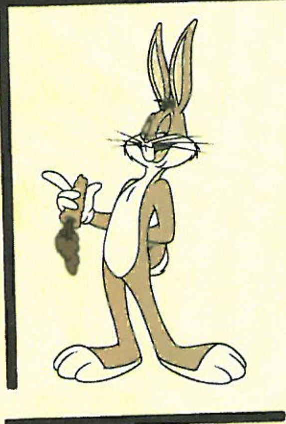














MATAR DE RISA A MILES DE CIUDADANOS
ALTERAR GRAVEMENTE EL ORDEN PÚBLICO
SOCAVAR LA MORAL Y LAS BUENAS COSTUMBRES



animate

24 horas al día de dibujos animados

Disponible en Operadores de Cable y en el Canal 12 de SATÉLITE CANAL DIGITAL

SI CONOCES EL NOMBRE DE TRES DE LOS SOSPECHOSOS, ENVIANOS ESTE CUPÓN Y GANA UNA PLAY STATION SONY

Sospechoso 1: ______________ Nombre y Apellidos: ______________ Envíalo al
Sospechoso 2: ______________ Dirección: ______________ Apdo. de Correos 53.232
Sospechoso 3: ______________ Teléfono: ______________ Edad: ______________ 28080 Madrid

Serán válidos los cupones recibidos antes del 30 de noviembre. El sorteo se celebrará el 10 de diciembre. El nombre del ganador se publicará en la revista de enero. Más información: 91 745 99 05